

[ШароWAREZ] [WWW] [НОВОСТИ] [BUGTRAQ] [HACK–FAQ]

4 600000 020266

INTRO

::CHECKING STATUS...

Что не месяц, то все какие-то новости =). Вот на прошлой неделе пришел ко мне Холод и говорит: "Давай бороться с детской порнографией!". И началось... Полчаса он доказывал мне, Центнеру и Грифу что детская порнуха – это плохо. Причем никто с ним не спорил, но Холод уже выдвигал грандиозные планы о массовой атаке российскими хакерами различных серверов с детской порнографией. =) В конце концов мы с Центнером вмешались и заявили, что детскую порнографию и так все службы мира пресекают, такие сервера днем с огнем не найдешь, нужно очень постараться, чтобы откопать, и уж не на www – точно. Нужно лезть в usenet, там все читать (часто между строк), искать, общаться и т.д. Вообщем в конце концов мы порешили так: Гриф будет рисовать порнуху, Ядовитый будет ее выкладывать на какой-нибудь сервер, а Холод будет бороться с ее распространением =).

А за неделю до этого, один наш общий знакомый, создал сайтик www.paladin-computers.com/freeinet, куда выложил скрипт для подключения к инету через x25-сетку от компании Sita. Конечно же, народ у нас халяву любит и повалил толпами =). И настолько активно повалил, что на акаунте образовалась задолженность в 20 косарей грина =). Но человек на этом не успокоился и решил поглумиться. Взял и дал телефон техподдержки Ситы, предложив всем, у кого не получается законнектится, обращаться за помощью в соответствующий Help Desk. И тут началось! =)

Но и этого богам оказалось мало и они решили устроить еще одно событие. Одного из наших друзей забрало "Управление Р". Все как всегда, арест, конфискация компа и т.д. А все из-за того, что этому самому другу очень многие уже несколько лет недвусмысленно намекали, чтобы он не наглел и задницу свою прикрывал. Однако он оказался беспредельщиком, считающим, что "меня? Да никогда!". Знакомо, правда? Вот я к тому это и пишу, что последнее время такое раздолбайство я вижу у немереного количества человек. А наши доблестные органы тем временем собирают досье. И в один безмятежный денек они его предъявят. Как говорится, информация для размышления. Лично я всегда говорил, что в Сети быть параноиком просто необходимо.

Вот так. Так что веселый был месяц. Просто угарный. Но ничего, этот угар весь вылился на страницы Х. Читай, и убедись сам =).

Удачи,
SINtez
гл. редактор

::USER ONLINE... UPLOADING...

let's the party begin...

editorial
/братская могила/

Редакция

самый главный редактор
Сергей "SINtez" Покровский
(sintez@xakep.ru)
самый пивной редактор
Иван "SideX" Корноухов
(sidex@xakep.ru)
самый ударный редактор
Михаил "Centner" Михин
(centner@xakep.ru)
самый геймерский редактор
Александр "2poisonS" Сидоровский
(2poisonS@xakep.ru)
добрая фея
Игорь Пискунов
(igor@gameland.ru)
замполит-политрук
Алена Скворцова
(alyona@gameland.ru)

Art

Арт-директор
SINtez
обложка
X-Crew
дизайн верстка
Таня Отакуева
(osyako@xakep.ru)
иллюстрации
Влад Селютин(Vlad),
Моргачев Григорий(Grif)
Алекс Кондаков(Alexx)

Реклама

руководитель отдела
Игорь Пискунов
(igor@gameland.ru)
менеджеры отдела
Алексей Анисимов
(anisimov@gameland.ru)
Басова Ольга
(olga@gameland.ru)
Крымова Виктория
(vika@gameland.ru)
тел.: **(095) 229.43.67**
(095) 229.28.32
факс: **(095) 924.96.94**

PR

PR менеджер
Михаил Михин
(pr@gameland.ru)
Антон Комолов
(komolov@gameland.ru)

Оптовая продажа

руководитель отдела
Владимир Смирнов
(vladimir@gameland.ru)

менеджеры отдела
Андрей Степанов
(andrey@gameland.ru)
Самвел Анташян
(samvel@gameland.ru)
тел.: **(095) 292.39.08**
(095) 292.54.63
факс: **(095) 924.96.94**

PUBLISHING

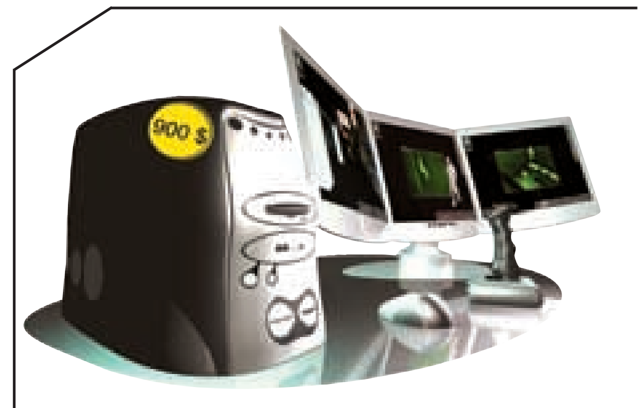
учредитель и издатель
ЗАО "Гейм Лэнд"
директор
Дмитрий Агарунов
(dmitri@gameland.ru)
финансовый директор
Борис Скворцов
(boris@gameland.ru)

Для писем
101000, Москва,
Главпочтамт,
а/я 652, Хакер

Web-Site **http://www.xakep.ru**
E-mail **magazine@xakep.ru**

Отпечатано в типографии
«**ScanWeb**», Финляндия
Зарегистрировано в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций
ПИ № 77-1905 от 15 марта 2000 г.
Тираж **57 000** экземпляров. Цена договорная.

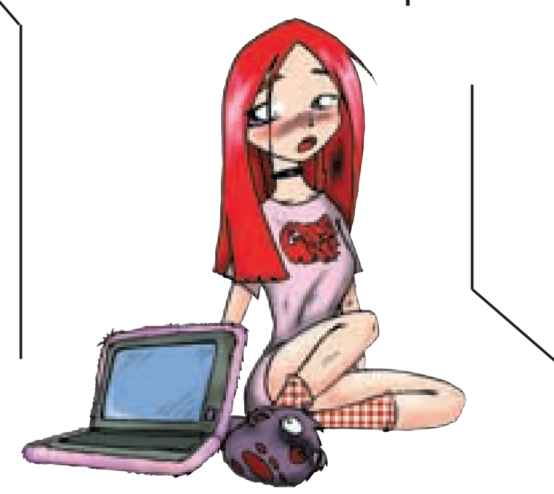
СОДЕРЖАНИЕ



Уже за 900 баксов!

Те, кто читают нас постоянно, знают, что свой комп можно проапгрейдить за 300, 600, а вот теперь и за 900 грин. Готов выложить такую сумму? Тогда получишь мега–тачку!

стр. 12



Знаешь, что у нее не в порядке?

Ну да, конечно, у нее не в порядке с головой. А все из–за того, что как только она заходит на IRC, к ней начинают клеиться толпы всяких отстойников. Может быть ты изменишь эту ситуацию? :) А мы тебе поможем.

стр. 60

НАШИ ИДУТ!!!

Да, последнее время хакерские группы появляются десятками. Наш журнал тоже имеет к этому непосредственное отношение. Но в конце концов мы не выдержали и решили поболтать со всеми молодыми российскими хак-группами, а заодно и тебя с ними познакомить.

стр. 44

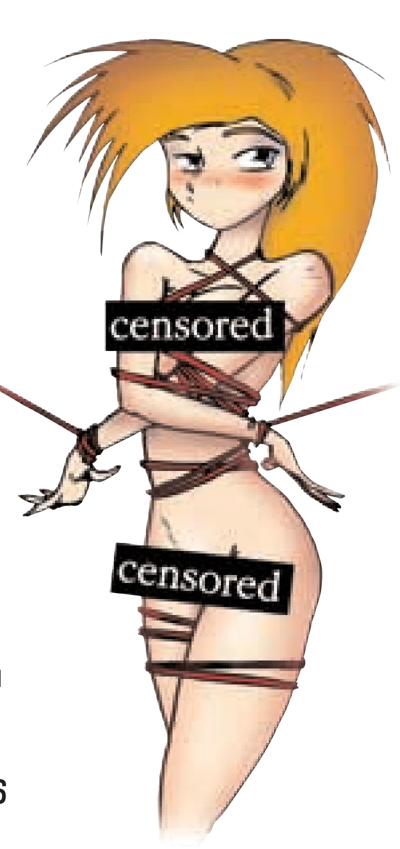




Знаешь "шо цэ такэ"?

Да це ж собачка электронная! И не просто кусок пластика набитый батарейками. Такой псины мы еще никогда не видели, настолько она реалистична! Это тебе не тамагочи, гадящий постоянно. Здесь полный реализм. Началось все с того, что мы хотели назвать ее "Фриц", а ей это имя не понравилось. Федя сразу заорал "Я ее щаз перепаяю! Все будет нормально!"... Ну и т.д. Подробности внутри журнала.

стр. 68





Мы любим извращаться! :)

То, что наш Данечка Шеповалов – дегенерат, кастрат, извращенец, олигофрен, дебил, кретин и косолапый мишка, – никто не сомневается. Но уж больно суперски он ведет рубрику "Хумор". Вот и в этот раз выдал шедевр. Если ты хочешь понять каковы истинные ценности сексуальной жизни, читай "Оргазм Робокопа" и твои волосы будут хрупкими и плохо пахнущими :)

стр. 96

[[[--------]]]

WARNING!!!

Редакция напоминает, что вся информация, которую мы предоставляем, рассчитана прежде всего на то, чтобы указать различным компаниям и организациям на их ошибки в системах безопасности.



HITECH NEWS

Алекс Целых
(technews@mmub.ttn.ru)



Водяной кулер

Тайваньская компания Great Cool Technology (www2.seeder.net/gcool) начала продажу системы водяного охлаждения компьютеров.

Несложные механизмы обеспечивают циклическое поступление холодной воды к нагреваемым компонентам системы. Комплект из насоса, пластиковых трубочек, радиаторов для процессора и видеокарты предполагает ручную сборку по объемной инструкции с применением сверла и отвертки.

Система выпускается в двух вариантах: с выносным резервуаром для воды и с компактным бачком, который размещается внутри корпуса. Напряжение для работы подается со стандартного корпуса блока питания.

Стоимость заводского комплекта для сборки - 160 долларов.



"Оскара" за кодинг

Впервые за историю вручения "Оскара" золотая статуэтка достанется программистам.

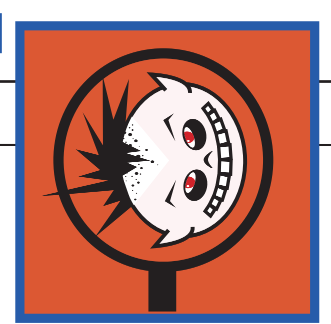
3 марта на церемонии, посвященной достижениям в технологиях кинопроизводства, специальный приз американской киноакадемии получит группа разработчиков компьютерной программы The Renderman. Их детище сделало возможным бесшовное монтирование компьютерных анимаций с материалами на обычной кинопленке. The Renderman лучшим образом проявил себя при создании таких известных блокбастеров, как "Титаник", "Матрица" и "Гладиатор".

Конверт-невидимка

Американские спецслужбы научились читать содержимое почтовых конвертов без их вскрытия.

По сообщению военного ведомства Соединенных Штатов, на вооружение полиции и спецслужб поступили необычные аэрозоли, делающие возможным прочтение письма в запечатанном конверте. Достаточно слегка побрызгать содержимым флакона на его поверхность, чтобы конверт стал прозрачным на 10-15 минут. Препарат не оставляет после себя никаких следов и может использоваться не один раз.

В открытую продажу аэрозоль не поступит.



Сидеть по Микрософту

Компании Microsoft и La-Z-Boy (www.la-z-boy.com) представили экстравагантное кресло для компьютерщиков.

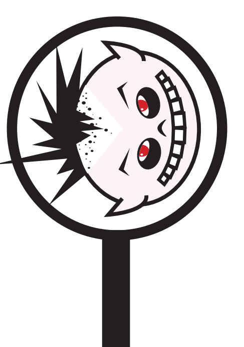
Новинка оборудована переносной беспроводной клавиатурой от Sony, электророзеткой для ноутбука, телефонной розеткой и разъемом для скоростного DSL-соединения. Разработчики заботливо предусмотрели небольшой раскладной столик для бутербродов и универсальный подстаканник. В подлокотнике размещен "бардачок" для журналов, пультов управления и прочих полезных мелочей. В стоимость кресла входят два месяца бесплатного обслуживания в службе интерактивного телевидения WebTV и доступа в Интернет.

По словам директора La-Z-Boy, разработка представляет собой современный предел компьютерной эргономики и является самым технологически оснащенным креслом из всех ныне существующих.

Новинка естественным образом получило название Explorer.

Вариант в тканевой обивке продается за 1049 долларов, в коже - за 1299 долларов.





ПАМагочи

Компания Eruptor Entertainment (www.eruptor.com) превратила в тамагочи аппетитную Памелу Андерсон.

Программа PortaPam для палм-компьютеров представляет собой интерактивную игру в главной роли с известной актрисой. Как и всякого электронного питомца, Памелу нужно регулярно кормить, а кроме того - одаривать подарками и награждать комплиментами. В противном случае она обидится, впадет в депрессию и начнет улыбаться лишь после порции пинков назойливым журналистам.

Если с вниманием переусердствовать, опять же можно нарваться на неприятности. Яростная защитница прав животных не потерпит подарка в виде норковой шубы, а после десятка визитов в ресторан ей долго придется худеть, занимаясь гимнастикой.

Программа продается по символической цене в 5 долларов.

Мышиная криминалистика

Компания Siemens начала продажу компьютерной мыши, распознающей отпечатки пальцев.

Современный оптический манипулятор ID Mouse (www.siemensidmouse.com), кроме всего прочего, является полноценным средством авторизации доступа в систему. Идентификация пользователя производится путем сканирования отпечатка пальца, приложенного к датчику FingerTIP в верхней части корпуса. По заявлениям компании, сенсор, состоящий из 65 тысяч элементов, настолько чувствителен, что способен обеспечить идентификацию даже в случае небольшого пореза пальца.

К устройству прилагается программа-хранитель экрана, при бездействии пользователя блокирующая доступ к системе до повторной авторизации.

ID Mouse продается по цене 129 долларов.

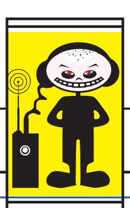
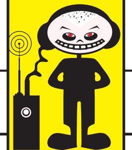


"Bunker BBS" закрылась

В 12-м номере X мы печатали список московских ББС-ок, на которые ты можешь дозвониться и скачать немереное количество всякого софта. Так вот, к сожалению, буквально за несколько дней до выхода номера, Bunker BBS закрылась. Жаль, еще одной ББС-кой стало меньше.

Робот в аренду

Японская компания Honda (www.honda.com) принимает заказы на аренду роботов-гуманоидов Asimo.
Предстоящей весной будут рассмотрены первые заявки от корпоративных клиентов, а уже осенью роботы разъедутся по музеям и выставочным залам компаний.
Крепыш Asimo ростом 120 см и весом 43 кг был впервые продемонстрирован в ноябре 2000 года на выставке Robodex. Тогда он великолепно проявил себя в умении передвигаться по ровной поверхности и подниматься по ступенькам, открывать двери, щелкать выключателем света и выполнять три десятка команд: поворачиваться, наклоняться, махать рукой и др. Кроме того, Asimo понимает голос хозяина и осознанно дает ответы на полсотни вопросов.
Представители Honda утверждают, что размер, вес и человеческая походка робота являются оптимальными для взаимодействия машины и людей.

Фонарь для клавиатуры

Компания Kensington (kensington.com) представила миниатюрный хай-тек светильник для кнопок клавиатуры.
Конструкция исполнена в футуристическом дизайне: на конце гибкого пластикового стержня расположен светодиод, представляющий собой негромоздкий источник направленного света. В темноте его вполне хватает для освещения большей части клавиатуры. Устройство подключается к шине USB и потребляет ничтожно малое количество энергии. Новинка продается по цене 20 долларов.



Космический UPS

Япония начала строительство первой космической электростанции.
Искусственное сооружение для преобразования солнечной энергии в электрическую будет находиться на высоте 36 тыс. км от поверхности Земли. Оно будет представлять собой огромный спутник, оснащенный солнечными батареями общей площадью 3 кв. км. По своей мощности космическая электростанция не уступит крупнейшим атомным на Земле. Проект оценивается в 17 миллиардов долларов. По настоящим соображениям, запуск спутника произойдет не раньше 2040 года.

Бомба для компьютера

Британские ученые разработали артиллерийские снаряды для вывода из строя компьютерной техники.
Испытания принципиально нового типа вооружения, безвредного для человека, но разрушительного для машины, прошли на секретном военном полигоне на юго-западе Англии. Специальная "боеголовка" снаряда вырабатывает мощный электромагнитный импульс, нарушающий работу электронных устройств и стирающий информацию на магнитных носителях в радиусе "взрыва". Максимальная дальность полета снаряда - 30 километров.
Ранее подобные устройства существовали только в виде "чемоданных бомб".

Секретный проект NIKE SHOX

В подземных секретных лабораториях, днями и ночами, целых шестнадцать лет подряд высоколобые специалисты готовили спортивную сенсацию 21 века-кроссовки NIKE SHOX, суперкроссовки для суперлюдей. Пружины-амортизаторы в подошве, воздушная капсула в носке кроссовка, сверхлёгкие материалы амортизирующей конструкции-всё это ставит новые кроссовки в один ряд с такими достижениями человечества, как современные реактивные двигатели и болиды Формулы-1. В качестве кроссовок сомневаться не приходится-полтора миллиона долларов были потрачены только на тестирование готовых образцов. Учти, что единственный город России, где будут продаваться NIKE SHOX-это Москва. Свой собственный NIKE SHOX ты сможешь поиметь уже в феврале на подпольных явочных квартирах по этим адресам: Манежная площадь, ТЦ "Манеж"; Красная пл., 3, ГУМ; Кудринская пл., 1; ул. Н. Арбат, 17; пр-т Мира, 68. Пароль - "ДЕЛТА СПОРТ".



Пещерные роботы

Американские ученые (www.isi.edu/conro) построили серию автономных роботов-трансформеров.
Механизмы состоят из независимых модулей, содержащих процессор, интеллектуальный микрочип, аккумулятор, электромотор и стыковочный разъем для присоединения таких же модулей. Управляемые дистанционно либо на основе заложенного алгоритма блоки самоорганизуются в сложные пространственные структуры: цепи, кольца, причудливые сороконожки. Соединившись в одно целое, модули становятся частью электронного организма, контролируемого центральным "мозгом". Обмен информацией происходит по беспроводному инфракрасному соединению.
Трансформерам предсказывают хорошее будущее в роли спасателей и спелеологов, проникающих в узкие пещерные ходы.

Кот в скафандре

Hasbro и Tiger Electronics выпустили очередной робохит - электронного кота Meow-Chi.

Робокот не умеет ходить, зато на удивление ловко вращается вокруг своей оси, напевая на разные лады. При этом в его глазах то и дело вспыхивают сердечки. Звуками кот дает понять, какое у него настроение. Чем чаще ребенок играет с Meow-Chi, тем раскованней себя чувствует кот. Игрушка реагирует на свет, голос и прикосновения.

Главный недостаток, который отмечают покупатели, - кот не пушистый. В скафандре из серебристого пластика он больше похож на инопланетянина, чем на теплую домашнюю зверушку.

В минувшее Рождество робокот побил все рекорды продаж. По популярности он опередил даже знаменитую куклу Барби.



“Ноев ковчег”

Компания Encounter 2001 (encounter2001.com) готовит отправку в космос 4,5 миллионов образцов человеческих ДНК.

Кусочек волоса, содержащий биохимическую подпись владельца, - лишь часть одного из пакетов, что окажутся на борту строящегося космического корабля и в конце 2003 года возьмут курс на границы Солнечной системы. Кроме него, в космос отправится текстовое сообщение или рисунок, фотография человека и запись его голоса. Вся информация будет размещена на специальном оптическом носителе из никелевого сплава, стойком к перепадам температуры и жесткой радиации. Образцы волос будут подвергнуты вакуумному обезвоживанию и также помещены в защитные контейнеры.

По словам организаторов проекта, корабль с посланием землян будет чем-то вроде сообщения в бутылке, заброшенной в огромный океан космоса.

Индивидуальный “космический пакет” стоит 50 долларов, в варианте для семьи из 4-х человек - 80 долларов.

BUGTRAQ



LonerX (lonerx@nettaxi.com)

OmniHTTPd

Среди множества веб серверов, список которых возглавляет всеми любимый и почитаемый Apache, имеется малоизвестный экземпляр под названием OmniHTTPd. Его неоспоримым достоинством (естесно, для читателей нашего журнала) является тот факт, что дефолтовая (то бишь как производитель прописал) инсталляция сего продукта оставляет несколько достаточно широких дырок, которые позволяют творить всяческие гадости по отношению к серваку, где этот OmniHTTPd установлен. Обе дырки прячутся в поставляемом с дистрибутивом сервера скрипте (да-да, опять любимый PERL) 'statsconfig.pl'. Как это обычно и бывает, кривые руки Перл программистов оставляют всем желающим возможность добраться до драгоценных файлов на жестком диске сервера. В случае с 'statsconfig.pl' "вредитель" может либо повредить любое файло на серваке жертвы (это первая возможность), либо прописать ЛЮБОЙ код в файл '/cgi-bin/stats.pl'. И первое, и второе чревато серьезными неприятностями для владельца сервера. Подробный анализ уязвимой части кода 'statsconfig.pl' и примеры эксплойтов скрипта лежат в сообщении bugtraq по адресу http://www.securityfocus.com/archive/1/156481.

Netscape Navigator/Communicator

Как бы ни старались разработчики ПО Netscape уверить широкую публику в том, что уязвимости, обнаруженные в версии Нетшкафа а-ля 4.75, исправлены, вычищены и пофиксены в версии 4.76, жизнь показывает истинную цену их уверениям. Цена эта - грош. Переполнение буфера как было, так и осталось проблемой Netscape, и по сей день этот броузер рушится при заходе на злобные страницы со злобным кодом. Доказательство этому (последовательное и подробное) приведено в сообщении bugtraq, которое лежит на http://www.securityfocus.com/archive/1/156501.

PHP Apache Module bugs

Все на свете меняется, но некоторые вещи, например, такие как египетские пирамиды и уязвимости в PHP, остаются неизменными. На этот раз инструментарий братии сетевых взломщиков пополнился на несколько "отмычек" благодаря недоработкам PHP модуля Apache. О них по порядку.

PHP поддерживает конфигурационный механизм, позволяющий пользователям настраивать директивы PHP "по директориям". Под Apache это обычно осуществляется через использование файлов .htaccess. Недоработки же Apache модуля PHP позволяют "злоумышленникам" состряпать такой HTTP запрос, что упомянутым директивам будут переданы некорректные значения. В некоторых случаях это может привести к серьезным проблемам безопасности.

В другом случае затрагивается поддержка PHP возможности бездействия даже после инсталляции. Достигается это установкой опции 'engine = off'. Дырявость же ПХП модуля Апачей ведет к тому, что при наличии на Apache сервере нескольких виртуальных хостов, сконфигурированных с опцией 'engine = off', сия опция может "переползти" и на остальные виртуальные хосты сервака. Ну а так как это ведет к прекращению исполнения скриптов, исходные тексты этих скриптов могут быть отосланы клиенту сервера, а попросту - броузеру.

Подробности об этих уязвимостях были любезно сообщены группой разработчиков PHP и могут быть найдены по адресу http://www.securityfocus.com/archive/1/156202.

Yahoo! Instant Messenger

Некто Shaun O'Callaghan, недавно обнаруживший возможность переполнения буфера в одной из версий Yahoo! Instant Messenger, откопал еще один интересный факт, касающийся этого программного продукта. Как оказалось, в век всеобщей криптографизации и шифровки данных Yahoo! Instant Messenger до сих пор передает комбинацию username/password в plain text формате. Это было бы еще не так страшно, но пароли YIM используются и в электронной почте, и в электронных аукционах, и в электронной оплате счетов (чуешь, чем пахнет? правильно - CC). Так что готовьте снифферы, господа хакеры.

UltraBoard 2000 Personal Edition

Дефолтовая инсталляция UltraBoard 2000 Personal Edition создает набор из следующих директорий: ./Private/Skins; ./Private/Database; ./Private/Backups. Так как проблемы прав доступа к этим директориям по умолчанию выставляются некорректно, имеется возможность прописать туда несколько собственных cgi скриптов, с помощью которых UID (идентификатор пользователя, определяющий права доступа в системе) веб сервера переходит в руки взломщика. Просто и со вкусом.

SpamCop

Есть в сети такой сервис - SpamCop (http://spamcop.net/). Работает он следующим образом:

1) Ты получаешь мыльный аккаунт по типу vasya@spamcop.net.

2) Если кто-либо (например, твой друг Коля) посылает тебе письмо, и его адрес (kolya@friend.com) не внесен в список "известных" адресов, письмо Коли удерживается сервером, а тебе присылается уведомление, содержащее URL, куда тебе надо сходить, чтобы получить письмо и внести kolya@friend.com в "белый" список.

Проблема в том, что генерируемый на стадии 2 URL начинается с числа, увеличивающегося по порядку. Так что достаточно добыть один такой адрес (послав письмо хоть самому себе на @spamcop.net, хоть другу там же) и написать скрипт, вызывающий Lynx с полученным урлом, в котором число возрастает на единицу при каждом доступе. Хых... теперь можно заспамить любого клиента SpamCop.

Tcpdump 3.5.2

Кому из Юниксоидов незнакома утилита tcpdump??? Тебе незнакома? Ну раз так... тогда беги на http://tcpdump.org/ и познавай неизведанное! Но до твоей пробежки туда объясняю - tcpdump это утилита, анализирующая пакеты, проходящие через сетевой интерфейс. В список возможностей tcpdump входит и такая функция, как декодирование протоколов X11, radius, smb и др. При декодировании одного из этих протоколов в программе возникает переполнение буфера. Это переполнение возникает лишь при декодировании целого пакета и при наличии snaplen (опция -s командной строки) больше 500. Тем не менее, все это ведет к удаленному получению привилегированного шелла (от чего, сам понимаешь, не отказываются). Текст эксплойта, использующего данное переполнение буфера в целях получения рута, можно найти в соответствующем сообщении bugtraq по адресу http://www.securityfocus.com/archive/1/155883.

SuSE rctab

В директории /sbin/ упомянутой операционной системы имеется некий скрипт под именем rctab. Все было бы нормально, только этот скрипт содержит серьезную багу, позволяющую локальному пользователю переписать ЛЮБОЙ системный файл. Это может быть использовано как для локальной DoS атаки, так и для удаленного получения привилегированного шелла при запуске этого скрипта пользователем root. Проблема заключается в том, что скрипт rctab настолько безалаберно относится к созданию временных файлов, что любой пользователь, знающий PID rctab, может заменить временные файлы, создаваемые этим скриптом, на собственные. Это может вести к каким угодно последствиям. Например, можно запустить/остановить любой сервис, прописанный в init.d, что может привести к тому, что на сервере запустится уязвимый демон. Можно заставить скрипт rctab закинуть свои временные файлы в /etc/passwd или /etc/shadow... Последствия этого, я думаю, можно не описывать. Одним словом - напрягите фантазию. Подробное описание дырки и коды различных эксплойтов, использующих ее, можно найти по адресу http://www.securityfocus.com/archive/1/156244.

Audiogalaxy.com mp3 sharing software

До недавнего времени в мире mp3 безраздельно рулила такая знаменитая программа поиска и обмена музоном в популярном формате, как Napster (IMHO Rulezz). Но так как чужой успех обычно не дает окружающим покоя, недавно появилась еще одна система подобного назначения под названием Audiogalaxy (Audiogalaxy.com). Эти ребята предлагают зарегистрироваться у них на сервере, скачать небольшую клиентскую программу и радостно приступить к обмену музыкой. Надо отметить, что в Audiogalaxy есть несколько приятных фич, в Напштере не реализованных. Правда, имеется одна мааленькая неприятность. Пароль и имя пользователя Audiogalaxy лежат в директории программы и записаны они самым что ни на есть простым текстом. Само по себе это опасности не несет, так как, имея эти данные, можно спереть лишь лист затребованных к скачиванию mp3 файлов, который лежит на сервере Audiogalaxy. Но тут не следует забывать о вездесущем человеческом факторе - часто (очень, очень часто!) пользователи то ли по лени, то ли из-за проблем с памятью используют одну и ту же пару username/password для разных целей. Так что, добравшись до машины пользователя Audiogalaxy, не забудь пробежаться с полученными именами-паролями по его аккаунтам электронной почты, порно-серверов, шеллов и всего чего можно =).

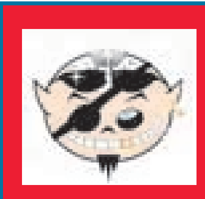
thttpd 2.16thttpd 2.16

Недавно группа веселых ребят, пробежавшись по исходникам веб сервера thttpd, обнаружила возможность переполнения буфера этого демона. Пока что выявлена возможность проведения DoS атаки с использованием данной уязвимости, но ребята не сомневаются в том, что возможны и другие варианты использования этой дырки. Провести же атаку отказа в обслуживании очень просто: достаточно пойти по адресу http://www.victim.com/aaaaaaaaaa (количество этих "аааа" должно быть около восьмисот =). Также можно просто прителнетиться к порту 80 и послать соответствующий GET запрос. Примечательно то, что http://tcpdump.org/ http://tcpdump.org/ эта уязвимость была найдена во время проведения игры типа "кто быстрее свалит сервер", жертвой которой был сервак www.thirdpig.com на Pentium III.

ЖЕЛЕЗЯКИ...



Константин Буряков aka p0r0h (p0r0h@ixbt.com)



><((((@>

Возвращение S3

Наконец-то графическое подразделение S3 перешло во владение VIA (по условиям контракта SONICblue получила 13 миллионов акций, а VIA приобрела 2 миллиона акций SONICblue за 20 миллионов буказоидов).
И сразу после этого знаменательного события S3 разразилась анонсом своих новых графических чипов. Самый мощный из них - Columbia - должен появиться во втором квартале 2001 года и иметь весьма впечатляющие характеристики: четыре конвейера, два текстурных блока (обрабатывается по две текстуры за такт), поддержка Direct X8 и 9 (анизотропная фильтрация, кубическое наложение карт, объемные текстуры, пиксельные шейдеры и т.д.), частота чипа 300Mhz и использование 128-bit DDR память с частотой 300MHz. Производиться Columbia будет по 0.13 (!) микрон технологии.
Одновременно с Columbia должен появиться Zoetrope, рассчитанный для PC среднего уровня и мобильного рынка, поэтому имеющего более низкие характеристики: частоту ядра 166 Mhz, 128-бит DDR память, два конвейера, два текстурных блока, поддержка EMBM и аппаратного T&L. Кроме того, чип будет поддерживать вывод на TV и декомпрессию MPEG2 IDCT. Zoetrope будет выпускаться по технологии 0.15 микрон. В общем, этот графический чип будет хорошим решением для недорогих настольных PC и мобильных компьютеров (энергопотребление у Zoetrope ожидается на уровне 1.3-1.5В).
А уже в третьем квартале 2001 появится дешевый Paramount, предназначенный для интегрированных систем. Спецификации этого графического чипа тоже довольно неплохи для систем его уровня: частота чипа 150Mhz, 64-bit DDR память, трилинейная фильтрация, битекстурирование, один пиксельный конвейер. Обещается также поддержка DuoView+ (выход на LCD и TV). Изготавливаться Paramount будет по 0.18 микрон технологическому процессу.
В общем, если S3 не будет тормозить с выпуском чипа Columbia, то можно с уверенностью предположить, что даже GeForce 2 Ultra от Nvidia весьма несладко придется на рынке 3D-видеокард. Ведь спецификации Columbia выглядят весьма внушительно, а соотношение цена/качество у S3 всегда было более чем привлекательным. Остается надеяться, что ее новый хозяин в лице VIA проявит свойственную ему напористость и выпустит новый графический чип в указанный срок. Что же касается Zoetrope и Paramount, направленных на бюджетный рынок, то если VIA доведет их до ума и обеспечит качественными драйверами. А если учесть ее приятную ценовую политику, им удастся потеснить продукцию от Nvidia (уже почти захватившей 3D-рынок) и занять свою нишу видеокарт среди настольных и мобильных компьютеров. Не знаю как вы, но я с нетерпением жду новинок от S3, и, скорее всего, моего Savage4 ждет достойная замена в лице многообещающего чипа Columbia.

Мозги дорожают

На протяжении нескольких месяцев на рынке памяти складывалась ситуация, когда оперативка продавалась почти по себестоимости. Столь низкие цены были обусловлены, прежде всего, крайне низким спросом на мозг и большим обилием модулей памяти на складах производителей. Из-за столь неблагоприятной ситуации для производителей памяти многие компании, ее выпускающие, оказались на грани банкротства. Но, похоже, кризис (не знаю, может для кого и кризис, но для меня 50 американских президентов за модуль 128MB PC133 - праздник :)) подходит к своему логическому завершению. Цены на память в азиатском регионе и США постепенно возрастают, но хоть мы и не азиаты, и не америкосы, я все же рекомендую запастись оперативкой, так как столь низкие цены на нее вряд ли будут иметь место в ближайшее время, а мозгов, как известно, много не бывает :).

Акустика от Креатив

Вот, наконец, и анонсированная недавно акустика от Creative - DeskTop Theater 5.1 DTT3500 Digital - появилась в продаже. Эта акустическая система ориентирована на получение чистого и качественного звучания. Благо ее спецификация соответствует этому ориентиру: мощный сабвуфер (30 ватт), изготовленный из высококачественной древесины, четыре сателлита (по 7 ватт), центральный динамик (21 ватт), поддержка 5.1-канального звука (в том числе и в играх), дистанционный пульт, великолепные звуковые характеристики 20Hz-20kHz, а также цифровой выход SPDIF. Исходя из всего этого, и цены в 300 вечнозеленых; можно смело предположить, что эта акустика, с одной стороны, привлечет меломанов и хардкоровых геймеров, но с другой. отпугнет непритязательных юзверей: цена все-таки кусается...





Универсальная цифровушка от Logitech

QuickCam Traveler от Logitech - это новая USB видеокамера, способная захватывать видео со скоростью до 30 FPS, так и обычной цифровой камерой, с возможностью хранить до 60 фотографий с разрешением 640x480 и 200 фоток в 320x240. Так что проблем с фотографированием пьяных вечеринок или запикапенных девчонок быть не должно. К тому же цифровушка имеет весьма дружественный интерфейс - достаточно всего лишь подсоединить ее к компу и нажать на одну клавишу (QuickSync), как твои фотки сохранятся на винчестере. Камера также позволяет сменять разрешение и делать снимки с заданным промежутком времени. Из дополнительных возможностей нужно отметить наличие встроенного микрофона. Оттого с помощью этой цифровушки можно не только снимать подружек (в хорошем смысле этого слова ;)), но и транслировать/записывать веселые вечерины со всеми присущими им пьяными криками, песнями и стонами :). В общем, если учесть ее достаточно привлекательную цену (что-то около 150 вечнозеленых), то становится ясно, что эта новинка будет весьма популярна.



XBox - мечта геймера



В преддверии выхода Х-ящика (кто-то успел уже окрестить гробом для PC) от великой и ужасной Microsoft в сети разгорается много споров не только о судьбе этой игровой приставки, но и всей гейм-индустрии в целом.

Действительно, если посмотреть, кто участвует в разработке XBox, помимо Microsoft, а это Intel, поставляющий ей процессоры PentiumIII, и безусловный лидер среди 3D-чипсетов - NVIDIA, то становится понятно, что новый проект Билла Гейтса обречен на успех. Почему обречен? ;) Да потому, что уже сейчас можно взглянуть на спецификации приставки, полученные как из официальных, так и не очень источников: Pentium III 733MHz (хотя, скорей всего, частота будет 1GHz), графическое ядро NV20, 64MB оперативной памяти (для приставки много и не требуется), жесткий диск на 8GB, 5X DVD-плеер, аудио процессор (3D-звук, 256 музыкальных каналов и т.д.), 10/100 MBps Ethernet-контроллер, модем и т.д., в общем, ясно, что XBox будет мало чем отличаться от обычного компьютера.

Так чем же грозит эта приставка рядовому юзверю PC? Все дело в том, что гранды игровой индустрии готовы отказаться от целого компьютерного рынка в пользу XBox. В первую очередь потому, что разрабатывать игрушки для платформы XBox гораздо перспективней, к тому же Microsoft предоставила этим грандам льготные условия по продаже и раскрутке игр, т.е. такие известные разработчики, как Acclaim Entertainment, Activision, Cryo, Eidos interactive Ltd, Epic Games, Electronics Arts, id Software, Infogrames, Monolith Productions, NovaLogic, Raven Software, Red Storm Entertainment, Sierra, Ubi Soft Entertainment, Valve, Virgin Interactive, перебираются на новую для себя платформу, и, следовательно, версии игрушек для PC будут выходить гораздо позднее.

Конечно, можно говорить, что приставки MUST DIE и все такое, но я думаю, что XBox будет отличным выбором для геймеров. Судите сами: объявленная цена в 300 буказоидов (Microsoft идет на уменьшение стоимости приставки специально, надеясь компенсировать ее стоимость суммами от продаж игр), почти полноценный аналог мощного мультимедийного компьютера, поддержка ведущих производителей гамесов, а, следовательно, и более ранний выпуск игр под XBox. И самое главное, не стоит забывать об оптимизации (вспомните, как в свое время целый ряд гамесов прекрасно шел на Сегах, Нинтендах, Плейстейшенах и т.д., но тормозил на PC, хотя у компьютера были куда впечатляющие характеристики (процессор, видео, память), чем у приставок) игрушек под Х-ящик, а учитывая его мощь, можно сделать вывод, что они будут иметь потрясающую графику и отсутствие тормозов.



Но стоит ли отчаиваться владельцам компьютеров? Я думаю, нет. Во-первых, любители 3D-шутеров знают, что порвут в сетевой игре (на возможность которой Microsoft так акцентировал внимание общественности) любого приставочника как тузик грелку. Во-вторых, не стоит забывать о такой простой вещи, как эмулятор! :) Microsoft уверяет нас, что приложит все усилия для защиты своих продуктов, но мы-то с вами знаем, как легко обходится вся её хваленная защита ;), к тому же операционную систему Windows 2000 и DirectX 8.0 API (лишь с небольшими косметическими изменениями), используемых для разработки гамесов под Х-ящик, можно легко установить на обычный компьютер, поэтому написать эмулятор не составит большого труда. В-третьих, на 300-500 буказоидов, которые придется отдать за приставку, можно сделать весьма неплохой апгрейд системы (кстати, мощная конфигурация компа будет необходимым условием для игры под эмулятором XBox'а).

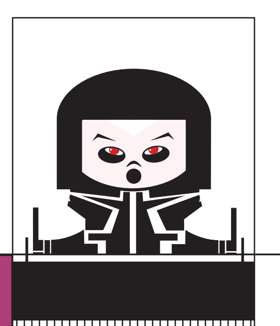
..::: RULEZZ & SUXX :::..

Rulez!

1. Наконец-то вышло новое стабильное ядро Линукса 2.4.0. Один из боссов Микросакса немедленно объявил его самой опасной для них операционкой следующего года.
2. Популярный броузер Опера в виндовой версии наконец-то стал бесплатным. Разработчик планирует в ближайшее время сделать его бесплатным и для других осей. Единственный минус - появление навязчивой рекламы, но что делать…
3. Изобрели новую технологию записи на CD. Благодаря ей на один компакт можно будет записать до 640 Терабайт инфы. Вот только увидим мы это чудо лишь лет через 15 по заявлению самих же изобретателей. :))))
4. Открылось наше интернет-радио. Его можно услышать на www.xakep.ru каждую пятницу с 20:00 по Москве.
5. Компания Сименс начала продажи крутого мыша со встроенным сканером отпечатков пальцев. При таких темпах реализации подобных проектов, уже очень скоро комп будет узнавать хозяина по запаху давно немытого тела:)))).
6. Вышла еще одна бета-версия Whistler'а от Мелкософта. Возрадуйтесь люди. Мы семимильными шагами двигаемся к 64-м битам.
7. Недавно был взломан онлайновый магазин www.egghead.com , руководство оного предполагает, что ему удалось вскрыть базу по кредам клиентов. На хакерских форумах появилась инфа, что таковых кред было заполучено около 3.5 миллионов - если правда, то парень обварился как рак.
8. Появился новый саморазвивающийся на основе плагинов вирус Hybris, предполагается, что он станет одним из самых опасных вирусов этого года.
9. Создатели технологии DivX объявили о том, что исходные коды будут полностью открыты и работа над новыми кодеками будет вестись по примеру Линуха - всем миром. Ой, что будет с DVD…:))
10. В Австралии запатентован секс-робот для занятий виртуальным сексом, теперь можно "поиметь" подружку даже на расстоянии в несколько тысяч километров. Это конечно круто, но в реале это дело как и раньше гораздо приятней.:)))

suxx…

1. USR отменило выпуск модемов с протоколом V.92. А счастье было так близко, так возможно.
2. 12 января сего года скончался Билл Хьюлетт - один из двух основателей компании Hewlett-Packard. Без него мир современных компьютеров мог бы быть совсем другим.
3. В предыдущем квартале Apple впервые после выхода на сцену iMAC понес убытки. Если в ближайшее время компания не придумает что-нибудь новенькое, можно и до банкротства дойти, а сие не есть хорошо.
4. Мелисса вернулась и как всегда неожиданно, новая версия этого вируса теперь работает и на Мак платформах. Кстати распространяется под видом Вордовского документа в формате Мака, заражает и Маки тоже, но рассылается только из виндовых систем.
5. Неким злым существом был написан интернет-червь для Линукса, распространяющийся по серверам под управлением Red Hat. Называется червь Ramen и по первоначальной информации абсолютно безопасен. Тем не менее из разных источников поступают сведения о его многочисленых деструктивных действиях.
6. Закрыли всеми любимую легендарную ГОРБУШКУ. На очереди "реконструкция" Митино :(((.
7. В новой версии Whistler, Микросакс опробовал новый принцип инсталляции системы. Для установки необходима авторизация каждого пользователя по сети и получение персонального кода. После каждой переустановки все операции придется повторить.
8. Владельцы сервера поддерживающего IRC сетку Efnet заявили, что рассматривают возможность ее закрытия в ближайшее время. Причина - массовый флуд на каналах.
9. Microsoft обидевшись на BugTraq запретил включать в свои обозрения описания дырок и уязвимостей найденных прогах компании. Теперь в Багтрак может попасть только на линк на сайт Микросакса, где находятся подробности о новых проблемах.
10. Винты так и не вернулись на тот уровень цен, что был до повышения. Естественно цены постепенно снижаются, вот только гораздо медленнее, чем росли.



Апгрейд

вариации на тему.

Концерт третий - 900$

SideX (sidex@xakep.ru)

Поднимаемся

В последнее время стало модно обозначать чей-то карьерный рост - "Да он нехило поднялся!". Центральное слово - "поднялся/подъем". Немного режет слух, но становится ласковым и нежным, когда вспоминаешь его английский вариант - upgrade. И сегодня мы в очередной раз займемся именно им. Но ничто не стоит на месте, и мы, опять же конкретно поднявшись, выберем железки на сумму, обозначенную в заголовке статьи. Разводить базары на тему: а почему именно эта цифра? - я не хочу. Ибо все очень просто: последние 3 номера мы апгрейдимся, увеличивая выделенную сумму на 300 грин.



Стратегия выбора

Стагнация пугает. Но именно в соответствии с ней мы повторимся, и выбор начнется с глобальных параметров: какой архитектуры будут матушка и камешек. Кабы intel`овцы и иже с ними более активно подсуетились на тему памяти, то появился бы и третий параметр. Но, увы. Как были DIMM`ы PC133, так и остались. Да и в отношении motherboard, по сравнению с вариантом, предложенным в прошлом номере, изменений особых нет. Мой выбор остановлен на Socket A - матерях под продукцию доблестного AMD. Чьи проделки более подробно рассмотрены в этом же номере. И, как ты понимаешь, проц будет именно амдешный. Хотя... сторонники Интел, имея выделенные деньги, могли бы себе позволить и полноценный P3. Мы рассмотрим это как вариант, но именно как вариант, вместо Атлоновской линейки. Главным плюсом выбранных CPU является их удачнейшее соотношение цена/качество. Так ты получаешь, в среднем, ту же производительность за вдвое меньшие деньги. Старая память? Сотри ее! Теперь другие времена, и о наступивших переменах читай опять же статью-тестирование продукции AMD и Intel.

Общий курс как бы намечен. Пора пробежаться по прайсам и независимым тестированиям, дабы выдать тебе конфигурашку с претензией на оптимальность ;).

Проц

Если тебя не победил лом и ты прочитал предыдущий абзац, знаешь, что в этом же номере имеется материал по теме продуктов AMD. Т.е. там ты найдешь инфо о ее последних чудо-процах - Thunderbird и Duron. В прошлый раз я рекомендовал тебе выбрать реально хитовый камень - Duron 650, который обладает суперскими разгонными качествами. И если, помимо стабильности работы, тебя интересуют эксперименты по искусственному увеличению мощности системы, то даже при нынешнем раскладе можно было бы обратиться к народно любимому Дурону.

Хотя я все-таки с данными ресурсами предпочел бы стабильность скорости и взял бы более пальцеватый Thunderbird вместо Duron`a. Так за 120-130 бакинских можно подогнать Буревестника-Тандербеда во всей его 900 Мгцовости. После установки будет реальным, предполагаю, сделать из него 1000 MHz или даже 1100.

Очевидно, читатель предполагает разворот темы выбора CPU значительнее имеющегося? Но, если не касаться альтернативы, т.е. процов Intel, получится, что, при наличествующей в номере статьи-тетстировании p0r0h`a, написать больше нечего ;). Единственное, что бы я добавил по теме Athlon`ов, так это то, что при покупке оных не стоит экономить на кулере, выбирая дешевую пластмассовую шнягу: бери только качественный материал. Я вот выбрал добротный девайс - Orb, Golden Orb.

Кузов

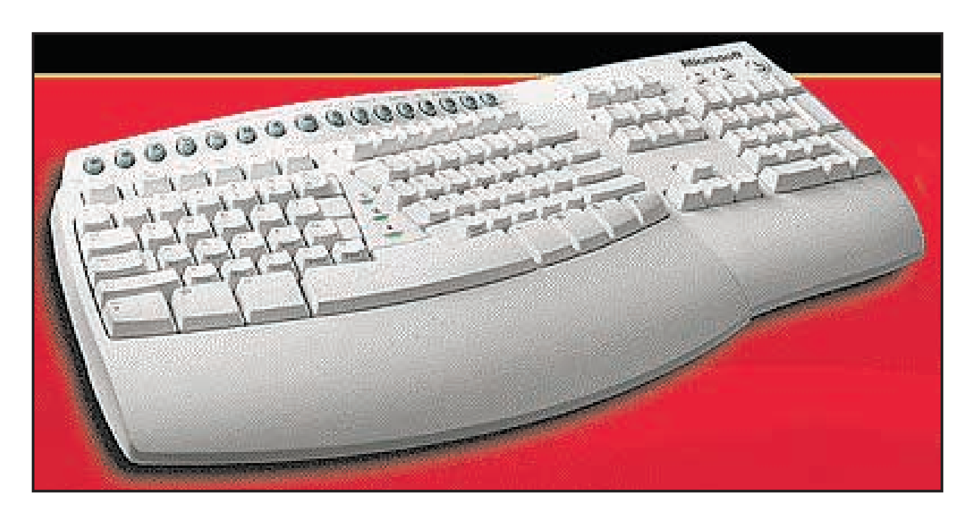
Прежде, рассматривая всевозможные "люксовые" кузова, мы отметили неправильность выбора дорогих, но добротных коробок от Asustek`a. Но время-то меняется, меняемся и мы, и наши кошельки :). Так что с этого момента уделим-таки внимание достойной продукции Асуса в области кузовостроения. Первое, визуальное (есесно, оно первое, ведь качественный блок питания и вентиляция - важны, но эргономика прежде всего!) впечатление - недетская пухлость и обширность девайсов. При схожих технических характеристиках (кол-во слотов 5``, мощность блока питания, число заглушек на задней панели) асусовец имеет явно большие внешние габариты. Сделано, очевидно, для солидности.
Избежать однозначности в суждении о лучшем выборе кузова поможет понимание того, что эргономика - чисто субъективное понятие, и обобщения в нем более чем условны. Так кого-то привлекает максимальная блеклость, не напрягающая глаз, не трогающая больное внимание хацкера, полностью отданное слежению за приходом людей в черном :). Ну а естественно, полно и любителей кузовов, раскрашенных во все цвета радуги. Волею судеб я сам отнесся к последним: заказывал бокс у приятеля, и тот не смог толком объяснить: каким же будет будущий девайс? Вот и получился очень симпатичный, но яркий Next за 70$. Модели выпускаются с передней панелью из цветного пластика, с кожухом, снимаемым нажатием на боковые "ушки". Очень, скажу я тебе, удобное изобретение. В общем, любителям "поярче, покраше" можно рекомендовать продукцию Next, обозначенную в моем прайсе как Case MDT FEEL 909 Gold ATX.
Хотя, если тебя интересует не люксовость и понты, а в первую очередь максимальное качество работы, будет логичным, следуя совету из статьи о АМД-процах этого номера, купить отдельно блок питания и сам корпус. Добротный "питатель" стоит порядка 30-40 бак и корпус-болванка приблизительно столько же.

Хрень

Тут, если ты читал предыдущие номера, идет сказ о всяческих полезных вещичках, столь необходимых в компутерной повседневности. Если углубиться в понятие, получатся мыши, коврики под них, клавки, трекболы. Колонки-динамики, наушники, микрофоны и прочая баланда.
Центральное место я бы выделил мышам. Первая мысль человека, имеющего 900 баксов, загруженного выбором мауса, будет - приобретение Microsoft Intellimouse. Благо цена стала ниже, и аккурат вписывается в баланс - 35-40$. Мышь по-настоящему комфортна и эргономична. Хотя я бы не отнес ее к разделу "горячие новинки", ибо сей агрегат доступен в продаже уже более полутора лет. Если ты не маньяк до свежачка, выбор будет правильным. А вот если предпочитаешь актуальное, новое железо - обращу твое внимание на Logitech iFeel MouseMan. Это девайс с feedback`ом, т.е. способный физически реагировать на происходящее внутри системы. Т.е. ты заводишь курсор мыши к верху экрана, и она начинает вибрировать :). Есть и другие подобные прелести. Как водится, подключение по USB. Раскошелиться придётся на 45$.



Если же не хочется отдавать полста грин за такое счастье и USB не особливо нужен, может сгодиться и Dexxa Optical за 20 бакинских.
В отношение клавы не буду запирать тебя в какой-либо ценовой коридор. Ибо бывает так, что старые привычки, выработанные на пятибаксовой Chicony, сложно превратить в нечто 50-баксовое на крутой Cherry :). Так вот и я сам избавился от амбиций в отношение клавдии: взял последний девайс за 15$ от BTC, модель 5126T со встроенными мультимедийными кнопочками :). Хотя, при имеющемся бабле, все-таки правильнее будет взять машинку от того же Черри или Логитека. Другое дело, что беспроводной агрегат я рекомендовать бы не стал.



Из колоночек была замечена неплохая работа от злобного монополиста - Creative`а - Creative cambridge soundworks, за 45 баков (Creative SoundWorks SW310 (2x4.5W)+ Subwoofer (12W)). Неприлично большой сабвуфер и совершенно маленькие динамики делают потрясающий звук! Хотя из-за того, что корпус subwoofer`а сделан из пластика, - возникают некоторые проблемы на мощных басах: жужжит, устраивая какофонию :). Таким образом было бы неплохо выбрать комплект из дерева. Хотя, к сожалению, в деревянном исполнении идут уже более дорогие модели

Вертушка

Вертолёты тут не причем :). Выбираем привод для CD. Только каких? Они бывают разные: CDR и DVD, и обычные CDROM. Как бы покупать "обычное" для конкретных пацанов с не менее конкретными бабками - не круто. Таким образом, как и при прежнем апгрейде, вопрос один, в контексте CD*: ДВД или ЦДР? На фоне восходящего MPEG4 aka DivX ;-) отдельный DVD выглядит не столь соблазнительно, как тот же CDR. Если говорить о конкретных девайсах, то мне, по личному опыту пользования, показался очень симпатичным прибор от TEAC - CD-ReWriter 8x/8x/32x TEAC CD-W58E IDE (OEM). До последнего момента я имел планы взять не 8-скоростную железку, а лишь 4x, руководствуясь тем, что не каждый день приходится париться над нарезкой дисков. Я ошибался. Понимание этого пришло после проведения массированного бэкапа системы: на болванки сливалась коллекция MP3`шек и нарезки, в объемах 8 и 6 гигов, соответственно. Всё было украшено парой полноценных DivX`овых фильмов, графической библиотекой и рабочим архивом. В итоге получилось порядка 20 гигов чистой инфы. Тут-то и потребовалась искомая 8X-скорость!

Таким образом, я считаю оптимальным, при нынешних ресурсах, закупать именно восьмерку. Потому как далеко не все CDR/CDRW диски держат скорость в 16X, да и чего скрывать, более быстрые приводы стоят на порядок дороже. Например, если верить прайсу, CD-ReWriter 16x/10x/40x Yamaha CRW 2100E IDE (OEM) обойдётся в 220 грин. Ну а, как было отмечено ранее, 4X уже не рулит. Да и разность цен не столь велика: средний 4X обойдётся за 120$, а за 140 уже можно взять OEM-версию моего TEAC`а на 8. Но, как ты знаешь, если первой циферкой в наименовании стоит восемь, то это вовсе не означает, что привод будет перезаписывать диски столь же быстро: всё чаще перезапись ограничивается 4X. И если ты планируешь постоянно что-либо записывать на CDRW-диски (тот же бакуп ежедневный делать), то присмотрись внимательнее к скорости "реврайтинга". Хотя я бы и присматривать не стал: взял бы все тот же TEAC 58E с восьмеркой перезаписи. А вот чего бы брать не стал, с имеющимся лавэ, так это привода на сказях: дорого и непрактично. Также к непрактичным покупкам я бы отнес внешние CDR-девайсы. Потому как если у тебя нету ноутбука или не планируешь резать диски в разных местах, потраченные лишние 50-100$ никак не окупятся!

Винт



Ситуация с HDD-носителями стала менее пугающей: обещанного дефицита девайсов не наблюдается, как и сохранения неприлично высоких цен. Так, в прошлом номере мы говорили о двадцатигектарной машине от IBM, линейки DTLA, с 7200 за 150 баксов. А сейчас за ту же сумму можно подогнать тридцатник из той же модельной линии! А накинув 20-30 грин, и вообще сороковник. Т.е., как и прежде, я советовал бы брать продукцию именно ибиэма. Хотя, если ты лично имел положительный опыт сношений с Quantum`ом, то за 150 баксов поднимешь HDD 40.0 Gb IDE Quantum Fireball Plus AS (AS40A01x) UDMA100 7200 rpm. Именно эту модель выгодно отличает от прочих квантумовских то, что шпиндель пашет на потребные 7200 rpm, а не устаревшие 5400, как в большинстве остальных пользовательских моделях Q.

Мы несколько нарушили намеченную ранее последовательность: сразу заговорили о конкретных моделях, не условившись об объеме. Хотя и по предложенным моделям можно заметить оптимальный диапазон объема - от 20 и до 50 гигабайт. До появления у меня в постоянном пользовании CDR-драйва я реально парился о свободном месте на винте. Теперь же эта трабла решена, и моего IBM DTLA 307020 вполне хватает вкупе со стареньким фуджом (Fujitsu). Но, скорее всего, если б я покупал новый блин, взял бы на сорок. Так что бери сороковник: надолго хватит. А также в 666-ый раз напомню о том, что цена совершенно непропорциональна объёму. Или же эта пропорция сильно искажена: HDD 9.1 Gb IDE Fujitsu MPF 3102AH UDMA66 стоит 100 баксов, в то время как за 140 можно взять уже HDD 40.9 Gb IDE Fujitsu MPG 3409AT UDMA100. Эта тенденция прослеживается практически на всех моделях одного бренда разного объёма.

Меня уже успели обвинить в сопротивлении продвижению сказей на российский рынок железа. Во, как глобально! :) Конечно, льстит то, что несчастный X может-таки сопротивляться чьему-то продвижению на необъятный российский рынок. Но всё же реальней выглядит то, что X избегает решений на базе SCSI исключительно из-за их дороговизны. А если все-таки требуется супер скорость (например, для монтажа видео или перспективы установки своего сервера), с наличествующей деньгой можно взглянуть и на имеющиеся HDD-SCSI. Но, боюсь, что всё окончится лишь взглядом, ибо за 9-гиговую модель придется отдать не меньше 130-140 гринов. Например, 9.0G IBM DGHS 80 pin (Wide) или HDD SCSI 9.1 Gb Seagate ST39140LC 80pin 7200rpm за 135 и 150 уёв, соответственно. И это всё с уже успевшим устареть интерфейсом! Если уж денег много и хочется скорости, я рекомендовал бы брать модель на Ultra2wide интерфейсе. Как то IBM HDD 9.1 Gb <U2W> SCSI IBM (DDYS T09170) LVD U160/mSCSI <80/68-pin Single conn-tor> 10000RPM. Серьезная скорость и серьезные цены - 230$ за игрушку. В общем, если у тебя уже есть добротный винт, а требуется дополнительный супер быстрый, - бери. А вот как основное решение, т.е. винт-"загрузчик", я бы не советовал брать сказей, тем более таких дорогих.

Также, в случае если ты собираешься юзать *nix/BeOS системы, было бы логичным узнать на сайте производителя Оси: поддерживается ли искомая модель полноценно. Т.к. остаются частыми траблы инициализации сказей в "нетипичных" OS.

Звуковуха

Прибывая во власти стереотипов, легче всего сделать выбор в пользу классической Creative SB Live!. Очень просто, т.к. предложенная модель наиболее широко известна на рынке, практически нет конкурентов, приемлемая цена, достойный саппорт и все такое. Но если отмыться от обозначенных выше стереотипов, можно заметить и другие модели от других производителей. Ведь сложившаяся ситуация уж больно напоминает о факте монополизма Creative на рынке домашних звуковых карт.

Хотя если не заморачиваться проблемами гло-

бальных корпораций и не гнаться за свежачком, можно взять того же Live!-Живца за 40-45$. А что делать, когда хочется актуального, модного железа? Тогда можно познакомиться с моделью от Abit`a, столько лет радовавшего нас супер мамками для разгонщика. Имя ей (звуковухе) - ABIT Home Theatre AU10. Стоит эта радость всего 30 баксов.



Стандартный комплект поставки включает в себя пульт дистанционного управления и дополнительные кабели. По качеству звучания схожа с тем же Живцом от Креатива.

Поддерживает технологию “5.1”, которая также реализована лишь в дорогущем Creative Platinum Live!, что стоит порядка 170$.

Мозги

Вот они, больные и актуальные! Мозги. Как же без их большого количества мы бы поставили Windows 2000 advanced server, так чтобы все летало? У многих понимание “большого количества” разнится, так что для наших денежек обозначим рабочий минимум: 256 мегов. Уж на памяти я бы не стал экономить! И даже не на качестве памяти, а на ее “литраже”: лучше остальное железо попроще, а вот оперативы поболе. Да и обещанного подъема (!) цен на мозги не свершилось: можно взять 2 модуля по 128 метров, в PC133 исполнении, за 55$ каждый или же цельную 256-ую палку за сто. Второй вариант мне кажется более удобным на случай дальнейшего апгрейда. Хотя иметь два модуля по 128 метров каждый удобно, коли у тебя нарисуется второй (третий... сто третий) комп, и потребуется на некоторое время туда ставить мозг. Или же снимать у себя палку и давать корефану на время установки и конфигурирования новой оси. Так, как-то ко мне приезжал кент, и мы работали одновременно за разными компами: за 10 минут был собран дополнительный железный конь из подручного железа, куда также была вставлена половина моих “мозговых мощностей” в размере 128 метров.

Уже были письма насчёт того, что в обзорах памяти Х уделяет недостаточно внимания марке (brand`a) железа на фоне своей нелюбви ко всяческим NoName`ам. Каюсь, но ничего поделать не могу я, ибо, фактически, российский рынок наполнен лишь памятью из графы “Память”, а не “Память brand name”. Хотя достаточно широко представлена продукция Hyunday`a, Samsung`a и Micron`a. Также россиянам, знакомым с понятием кардинга и знающим о существовании amazon.com, греет душу и производительный процесс - мозги Viking :). Последние выделяются лишь высокой ценой. Да и, пожалуй, тот же Хундай не особо круче его ноунеймовского собрата.

По-настоящему разность “бренд - не бренд” можно ощутить при разгоне процессоров через повышение частоты шины. В 31337-ый раз повторюсь, что по проведенным Х тестированиям (не уверен в их 100% актуальности, т.к. ты их мог видеть в Х #1 2000) стабильная работа мозгов PC133 на частотах выше 150 была замечена только у некоторых мозгов brandname. Отсюда мораль: если будешь работать на 100-133 МГц, можешь особо не париться о производителе своей оперативки. Хотя все же при 900-гриновом бюджете. Будет правильным взять именно фирменный продукт. Я бы предпочел все тот же Hyundai и обязательно в ПЦ-133 исполнении, а не сотом.

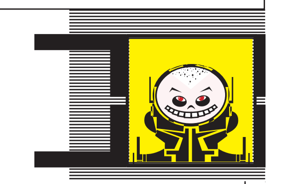


Камни AMD и их разгон



Константин Буряков aka P0r0h (p0r0h@ixbt.com)

Перцы, готовьте к бою процы!



Что-то грустный ты какой-то... Опять производительность твоего лучшего друга-компа не устраивает? И вроде винт с видюхой особо не устарели еще, оперативки достаточно (благо в последнее время она стала очень доступной), ан нет! Все равно хочется чего-то большего. Да и тормоза порядком надоели. Может, настало время сменить процессор? Какой? Пень3 дороговат, а Pentium4, вообще, непонятно когда у нас появится и кто его покупать будет по таким заоблачным ценам. Ну да ладно... Ведь Intel не одна на процессорном рынке. Есть еще, как минимум, такая компания, как AMD. Что ты морщишь носик? Перестань! :)

Пора забыть о прошлых негативных отзывах о линейке камней, относящихся к эре 5x86, K5 и K6... Но я понимаю тех юзверей, которые продолжают считать лучшей ту компанию, которую считали лучшей несколько лет подряд. Так было и с 3dfx. Аналогичное происходит сейчас и с Intel.

Казалось бы, совсем недавно позиции Интел на рынке процессоров x86 считались непоколебимыми. Ее камни использовались во всех областях от простеньких домашних ПК до многопроцессорных серверов. Процессорам AMD отводилась лишь роль второго плана из-за низкой производительности в игровых приложениях при приличной скорости в офисных приложениях. Да и стабильность систем на АМДешных процах подвергалась серьезной критике. Хотя я бы отфорвардил брошенные камни - в огород производителей материнских плат, использовавших сырые и неотлаженные чипсеты.

Времена меняются. Меняются и лидеры

Если кто-то 3 года назад сказал бы мне, что такого монстра 3D-индустрии, как 3dfx, купит какая-то Nvidia, я бы долго смеялся, как если бы сейчас мне сказали, что для юзера, ограниченного в финансах, - практичнее покупать P3, а не дурон AMD. Но даже самые смелые прогнозы сбываются. Вот и компания 3dfx не выдержала противостояния со своим главным конкурентом и была вынуждена капитулировать перед быстро набравшей обороты Nvidia. Вот и теперь, по аналогии с рынком 3D-графики, бывший аутсайдер и вечный герой второго плана компания AMD стремительно и агрессивно наступает на позиции Intel. Причем на всех фронтах. Как процессоров для Low-End систем, так и для Hihg-End. Исключение, пожалуй, составляет лишь рынок мобильных компьютеров. Тут пока AMD со своей старенькой линейкой K6 не может на равных конкурировать с камнями от Интел. Ну да ладно, оставим в покое всякие там ноутбуки. В конце концов, это не наш выбор. Приступим лучше к рассмотрению реальных камней для реальных пацанов ;).

Athlon (Thunderbird)



Итак, сначала в бой идет тяжелая артиллерия, а именно AMD Athlon Thunderbird (Thunderbird - название нового ядра). Этот процессор выпускается как в Socket-A версии, так и в Slot-A. Но постепенно слотовые Thunderbird'ы и старые Athlon'ы уходят с рынка, уступая место Socket-A вариантам. Тут уже идет чистая экономия - пропадает необходимость использования внешних SRAM модулей

кэш-памяти, печатной платы и защитного картриджа, что снижает стоимость процессоров. Поэтому компания AMD и отказалась от слотовых версий своих камней. Сие, безусловно, верное решение, так как, в любом случае, на производительности данный переход никак не сказывается, а вот более низкая стоимость нам не помешает ;).
Выпускается новый камень AMD Athlon Thunderbird (по-нашенски Буревестник) с частотами 700, 750, 800, 850, 900, 950, 1000 и 1200 МГц. Напряжение питания ядра для процессоров с частотой до 850 - 1.70 В, а 900 МГц и выше - 1,75 В. Надо данную инфу учесть при разгоне процов, но об этом позже ;).

Рассмотрим новый камешек от AMD поподробней:

Thunderbird сделан по 0.18 мкм технологии.
Объем кэша первого уровня (L1) равен 128KB (интегрирован в ядро и работает на его частоте).
Объем кэша второго уровня (L2) равен 256KB (также расположен в ядре и работает на его частоте).
Системная шина EV6 работает на частоте 200MHz (100MHz DDR).
Набор SIMD-инструкций 3DNow!
Так что же особенного у этой птички-Буревестника? Все дело в эксклюзивной архитектуре кэш-памяти. Поместив кэш второго уровня в ядро процессора (а это гарантирует получение данных из кэша с минимальными задержками), AMD существенно повысила производительность и снизила себестоимость своего нового камня. Таким образом, эффективный объем кэша ядра Thunderbird равен 384 килобайтам. При этом кэш второго уровня (L2) не содержит копии кэша первого уровня (L1). Все это, наряду с производительной системной шиной на 200MHz, наделяет Буревестника высокими результатами по части скорости работы.

Duron



А теперь самое интересное. Представляю вам новый процессор - Duron, рассчитанный на нижнюю ценовую категорию. Duron был призван в первую очередь на борьбу с основным конкурентом Celeron от Intel. Призвание оказалось успешным ;). Впрочем, об этом немного позже.
По замыслу компании AMD, торговая марка Duron должна символизировать собой стабильность (слово "Duron" берет начало от латинских слов "durare" - "надежный", и "on" - блок). Не знаю, может буржуинам такое название пришлось по вкусу, но у меня лично оно вызывает другие аналогии :). IMHO, предыдущее запланированное имя Spitfire было бы более звучным. Хотя производительность проца определяет отнюдь не имя, поэтому не буду слишком придираться и приступлю к рассмотрению основных характеристик:
Работает в материнских платах с 462-контактным процессорным разъемом Socket A.
Чип выпускается по технологии 0.18 мкм.
Кеш первого уровня 128 Кбайт.
Интегрированный кэш второго уровня 64 Кбайта (работает на полной частоте ядра).
Системная шина EV6 с частотой 200MHz (100MHz DDR).
Набор SIMD-инструкций 3DNow!
Дуроны выпускаются с частотами 600, 650, 700, 750, 800, 850 МГц (планируется и дальнейшее увеличение частот). Напряжение серии от 600 до 700 МГц - 1.5В, от 750 до 850 Мгц - 1.6В. Допустимый уровень максимального напряжения питания - 1.85В. Советую учесть это при экстремальном разгоне ;).
Основное различие между Дуроном и Тандербирдом заключается в размере интегрированного кэша второго уровня (у процессора Thunderbird он равен 256 Кбайт, а у Duron 64 Кбайт) и более высокими частотами у Буревестника. В остальном же архитектурно новые Thunderbird'ы и Duron'ы ничем не отличаются.

Разгон

Такие современные процессоры, как AMD Thunderbird и Duron, обладают значительным запасом мощности, которая может быть реализована в процессе разгона этих камней. И как водится, в результате гонки мы добавим тем самым нехилый прирост производительности компа. Поэтому было бы крайне неразумно не использовать прекрасный потенциал для разгона. Благо компания AMD не стала слишком сильно усложнять жизнь любителям оверклокинга :). Но обо всем по порядку.
Для начала рассмотрим такой традиционный вид разгона, как повышение частоты FSB.

FSB поднимается...

В качестве шины процессора (FSB) используется хрень под названием Alpha EV6. Вполне неплохая штучка, хоть и показывающая качественный разгон лишь на не менее качественных материнских платах. Например, при использовании первых Socket A плат (на чипсетах KT133 и AMD 750) разгон процессоров по системной шине был возможен лишь до 115-120 МГц, но с выходом новых чипсетов (KT133A и AMD 760) появилась возможность разогнать АМДешные процы до 150 МГц! Но при данном экстремальном оверклокинге нужно использовать лишь качественную оперативную память, иначе можно забыть о стабильной работе системы в целом. Также следует учесть, что для увеличения тактовой частоты системной шины больше чем 133 МГц желательно наличие на материнской опции для изменения напряжению на чипсете (VIO).

Разгон через изменение множителя

Коэффициент умножения у процессоров Duron и Thunderbird зафиксирован не в ядре, как у Pentium III или Celeron, поэтому можно воспользоваться "дырой" в защите множителя и легко разогнать эти камешки, но для разгона еще потребуется материнская плата (кто бы сомневался ;)) с возможностью изменения коэффициента умножения (из биоса или с помощью джаперов на системной плате). К оверклокерскому счастью, почти все новые мамки от ведущих производителей (ASUS, Abit и т.д.) для Дуронов и Тандербирдов позволяют изменять значения частотных множителей.
У первых выпусков Duron'ов и Thunderbird'ов частотный множитель был вообще не зафиксирован, но компания АМД быстро прикрыла эту халяву и перерезала сигнальные линии, ответственные за изменение частотного множителя. Но таких хацкеров и оверклокеров, как мы, этим не остановить, потому что эта процедура выполняется лишь над мостиками L1 (они изображены на фотографии процессора в правом верхнем углу), выведенными на поверхность процессора, то есть соединив четыре перерезанные перемычки L1, можно получить легко разгоняемый камень. Для этого можно воспользоваться несколькими способами.
Первый и самый экстремальный - это запаять мостики L1. Но если ты никогда не держал в руках паяльник и тычешь им, как гиббон палкой в муравейник, то рекомендую обратиться к Доктору Добрянскому для прохождения скоростных курсов по овладению секретной техникой работы с паялом :). Пройдя эти курсы, ты сможешь не только запаивать мостики на АМДешных процах, но и узнать кучу возможностей для применения паяльника: от инквизиторских пыток над лоховатыми ламерами до сексуальных забав с подопытными гиббонами (по вопросам приобретения, повадок и образа жизни гиббонов обращайтесь к пивному редактору - Сайдексу, главному разносчику гиббономании в нашей команде :)).
Но отвлечемся от гиббонов Сайдекса и паяльника Dr.Cod'а и вернемся непосредственно к разгону. Способ запаивания перемычек не имеет себе равных по надежности соединения, но приводит к потере гарантии на процессор, что практически сводит на нет все достоинства метода :(. Хотя если не иметь планов в дальнейшем менять кристалл по гарантии и руки растут откуда надо, то эту методу можно смело рекомендовать любителям экстремального оверклокинга. Остальным же советую воспользоваться нижеприведенными способами.

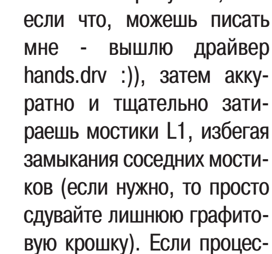
Без гиббонов, но с разгоном

Второй способ хоть и менее экстремальный, но по надежности соединения мостиков L1 тоже на высоте. Для этого нужно воспользоваться токопроводящим клеем. Например, можно использовать наш российский клей Контактол-Э, его качество у меня не вызывает нареканий, в отличие от его более дорогих сопливых китайских собратьев. Стоит этот клей с гордым лейблом "холодная пайка" порядка 100 рубликов, но для этих целей также подойдет токопроводящий клей Контактол (без Эээ :)), продающийся в магазинах "автозапчасти", который предназначен для ремонта нитей обогрева заднего стекла автомобиля, а самое главное - имеет высокую электропроводность и прочность восстановленного участка (в общем-то, что нам и нужно :)). Для нанесения клея на перемычки L1 можно использовать тон-

кую и острую иголку или не менее тонкую проволочку. Очевидно, предварительно потребуется обезжирить поверхность мостиков L1 (например, спиртом или водкой). Также следует обратить внимание на то, что токопроводящий клей основан на растворителе, и работать с ним нужно быстро, так как он очень быстро сохнет. Но можешь особо не переживать по этому поводу, т.к. в случае неудачного нанесения его легко можно удалить каким-нибудь растворителем. После нанесения проконтролируй, чтобы клей на перемычках не соединял их между собой. В случае чего лишний клей можно убрать лезвием или скальпелем (по вопросам прохождения скоростных курсов по работе скальпелем можешь обращаться к Ядовитому aka 2poisonS - любителю выпотрошить всех и вся, а затем отправить остатки в крематорий :)). Данный метод "холодной пайки" хорош тем, что позволяет легко и надежно "восстановить" мостики L1. К недостаткам же этого способа можно отнести то, что придется покупать токопроводящий клей и, возможно, растворитель для удаления "бракованных" дорожек. Хотя, вполне возможно, что эти спецматериалы могут оказаться в хозяйстве, тогда этот способ будет оптимальным для разгона Дуриков и Буревестников.

Карандаш

Третий метод - самый простой, но в то же время очень хитрый :). Для него нужен мягкий (M2-M4) остроазаточенный карандаш "Тактика-М" или старой советской марки "Илья Репин", хотя, в принципе, можно воспользоваться и китайскими "нонэймами". Твердые и твердомягкие карандаши (Т и ТМ) хорошего результата не принесут. Итак, берешь карандаш (надеюсь, скоростные курсы по работе с ним тебе не требуются, хотя если что, можешь писать мне - вышлю драйвер hands.drv :)), затем аккуратно и тщательно затираешь мостики L1, избегая замыкания соседних мостиков (если нужно, то просто сдувайте лишнюю графитовую крошку). Если процессор не захочет завестись на повышенной частоте, то попробуй перерисовать перемычки L1 (неудачное "художество" можно легко удалить с помощью ватного тампона и спирта) либо воспользуйся другой маркой карандашей. Как ты и сам видишь, метод подкупает своей простотой и доступностью расходных материалов.



Нарекание может вызвать лишь возможная недолговечность "нарисованных" мостиков, но в этом случае могу порекомендовать использовать маленькую капельку клея поверх графита на перемычках L1. Но только, смотри, не переборщи с клеем, а то должного замыкания мостика L1 не будет и, следовательно, не будет и запланированного разгона, так что работай поаккуратней :).

Припой

Ну и четвертый метод (аналог третьего) - это воспользоваться остроазаточенным припоем или куском олова. Техника "рисования" перемычек L1 у четвертого способа такая же, как и у третьего, но надежность соединения и, следовательно, качество будет повыше. Также, если считаешь нужным, можешь капнуть на зарисованный мостик маленькой капелькой клея. Только главное - не переборщить при этом процессе, иначе придется перерисовывать "испорченную" перемычку (для этих целей обычно используют какой-нибудь растворитель, например, я с успехом применял от лака для ногтей... противный ;)).

Какому из способов отдать предпочтение, решать тебе, но я рекомендую воспользоваться вторым или третьим, так как они вполне доступны, да и гарантия на процессоры сохраняется в отличие хоть от начисто лишающего гарантии - первого. Четвертый метод тоже достаточно хорош, но это если у тебя имеется в наличии припой или олово.

Тем, кто берет себе новый камушек от АМД с прицелом на разгон, очень рекомендую обратить внимание на маркировку процессора, а именно на неделю выпуска. Например, AKBA0036APAW - после 00 идет 36 - та самая неделя выпуска :). У Дуронов наблюдается следующая тенденция (разгон Тандеров особо не популярен - зачем, скажите мне, брать более дорогой Буревестник, когда можно просто разогнать Дурончик и получить схожую, если не большую производительность?):

у 600-ых ;) моделей - чем раньше неделя, тем возможней крутой разгон. То есть камешки, выпущенные на 36-ой неделе, имеют самые оверклокерские характеристики и почти все гонятся до 1000 Мгц (хочу напомнить, что при таком экстремальном гоне следует повышать напряжение питания - допустимый уровень 1.85В). Рекордсмен - Дурон с маркировкой AKBA0036APAW - разгон до 1050 Мгц (возможно, на новых материнских платах с чипсетом KT133A эта частота еще увеличится). Исключение составляют процессоры с 25-ой неделей выпуска (маркировка AKBA0025FPBW) - наиболее вероятный разгон до 950-1050 Мгц, но эти камешки уже не часто встретишь в наших магазинах, так как они имеют вообще незаблокированный коэффициент умножения. То есть "рисовать" никакие мостики L1 не нужно! К сожалению, это свойственно лишь для процессоров, выпущенных до 25 недели. А, как понимаешь, такую редкостную "халяву" очень быстро раскупают.

У 650-ых моделей - примерно до 41-42-ой недели разгон возможен до 950-1050 Мгц. Начиная с 43-ей, оверклокерские характеристики стали хуже - на уровне 850-900 Мгц. Рекордсмен - Дурон с маркировкой AKBA0031UPCW (кстати, тоже очень быстро раскупается) - очень вероятен разгон до 1100 Мгц.

Неприятная тенденция

Для Duron'ов, начиная с 700 Мгц и выше, наблюдается неприятная тенденция, связанная с уменьшением вероятности благоприятного разгона. Т.е. чем позже будет выпущен процессор, тем хуже он будет гнаться. Уже начиная с 38-39-ой недели выпуска, максимальный оверклокинг будет на уровне 900-950 Мгц.

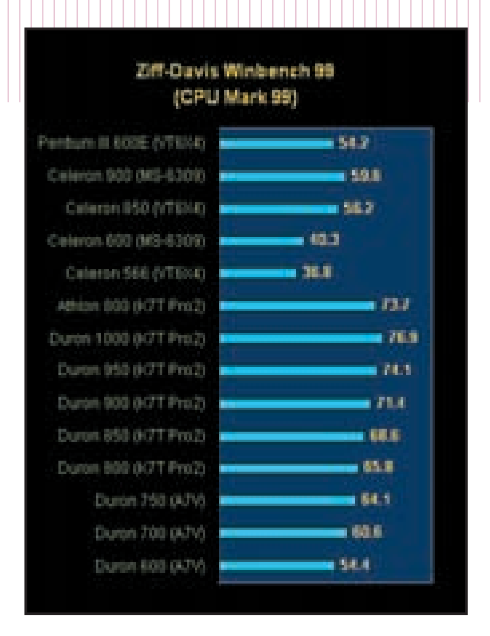
Из этой статистики (также довольно любопытную инфу стоит посмотреть на сайте www.overclockers.com) можно сделать вывод, что покупать процессор (в данном случае Duron) с высокой частотой, надеясь лучше разогнать его, - мягко сказать, неоправданно. Какой смысл брать 800-ый и, следовательно, более дорогой Дурон, и разогнать его всего до 950-1000 Мгц, когда можно взять дешевую 600-650-ую модель и прогнать до 1050-1100 Мгц? По-моему, вывод очевиден ;).

Экстремальные гонщики

Также следует учесть, что при экстремальном разгоне проца нужно позаботиться о его хорошем охлаждении, так как Дуроны и Тандербирды достаточно сильно нагреваются даже на частотах, установленных по умолчанию. Поэтому рекомендую сразу установить качественный кулер, например, от таких уважаемых среди оверклокеров фирм, как Thermaltake Technology или Titan, обеспечивающих очень эффективное охлаждение процессоров AMD под Socket-A. В свете гонки видеокарт с использованием Orb`ов экстремальный разгон теперь стал популярен не только над процессорами... Такими темпами и до CD-ROM'ов добраться можно :). Но одного хорошего кулера может оказаться недостаточно, и потребуется обеспечить вывод теплого воздуха из системного блока. Конечно, можно выставить его на балкон (благо не май месяц :)), но, я думаю, ты сам признаешь нелогичность этого метода. Лучше позаботиться о дополнительном охлаждении системного блока, установив лишний вентилятор. Как правило, хороший корпус имеет два посадочных места под пропеллеры (одно внизу на вдув воздуха для обеспечения поступления холодного воздуха, а второе - под блоком питания - для удаления теплого воздуха), но очень часто производители "забывают" поставить второй кулер, поэтому тебе придется купить и установить его самостоятельно. Или же вообще приобрести хорошо вентилируемый новый кузов. Но покупать целиком новый девайс не совсем выгодно. И я бы прикупил "башню" и блок питания по отдельности. Сие обойдется гораздо дешевле покупки фирменного корпуса. А кузов, обеспечивающий нормальное функционирование системы в целом, является дополнительным гарантом успешного оверклокинга не только процессора, но и видеокарты, к примеру. В общем, дерзай, и по разгону твоему да воздастся тебе :).

А теперь приступим к самому интересному - к тестам

CPU Mark 99



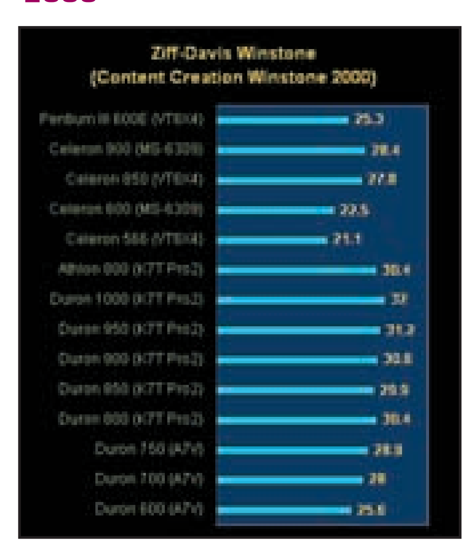
Данный тест показывает производительность целочисленной части процессора, а также скорость работы с данными. Как видишь, Duron и Athlon (Thunderbird) ведут себя очень неплохо. Тот же Дурон обходит не только Celeron, но и PentiumIII, а это, согласись, впечатляет.

FPU WinMark



FPU WinMark отображает только скорость работы арифметического сопроцессора. Одинаковая скорость 800-го Дурона и Атлона (Тандербирда) лишний раз сообщает, что ядро процессора у них ничем не отличается и проявляет себя весьма достойно.

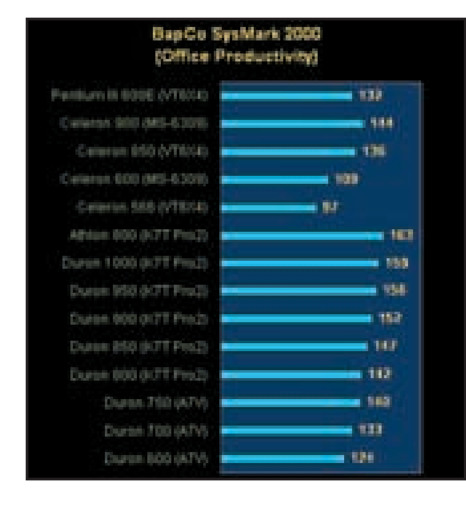
Content Creation Winstone 2000



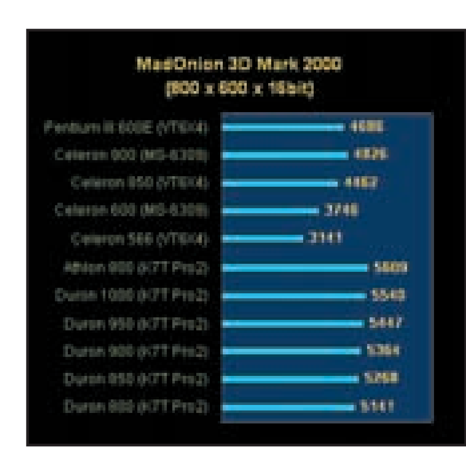
А теперь рассмотрим тесты, основанные на реальных приложениях. На примере Content Creation Winstone 2000 видно, что новые камни от AMD опережают своих основных конкурентов от Intel. Причем Duron идет вровень с Thunderbird, а, учитывая гораздо меньшую стоимость первого, это не может не радовать :).

SysMark 2000

Замеченный тест по измерению производительности основан на офисных приложениях. Тут же Celeron и PentiumIII все еще держат свои позиции, прежде всего из-за лучшей поддержки SSE (SIMD-инструкции) этим тестом, а также хорошей реализации работы с L2 кэшем в процессорах от Intel. Но и камни от AMD на фоне Intel тоже смотрятся довольно хорошо.



3D Mark 2000



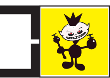
Что касается игровых приложений, то тут уже настали времена, когда критичной становится производительность видеокарты (особенно в высоких разрешениях), а не процессора. Так что в данном тесте уделим внимание работе с игровым 3D. И тут, как видно на картинке, АМД`евцы смотрятся на высоте и опережают камни от Интел.

Трибунал

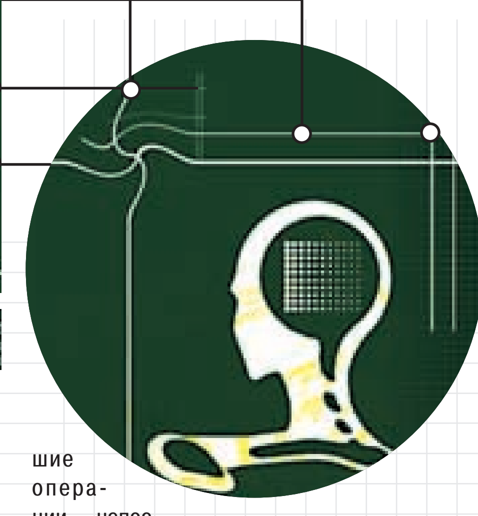
Безусловно, новые процессоры от AMD удались на славу. Особенно мне понравился Duron, который был призван конкурировать с Celeron'ом. Но "делая" его почти во всех приложениях, еще умудряется демонстрировать схожую, если не большую, производительность по сравнению с более дорогим PentiumIII от Intel. А если еще учесть прекрасный потенциал Дурона по разгону, то можно смело предположить, что в нише дешевых процессоров ему просто не будет равных. Thunderbird, выпущенный для несколько других целей, а именно как процессор для High-End сектора, тоже с успехом выполняет свою роль. Но, учитывая его несколько большую стоимость и меньший разгонный потенциал по сравнению с Duron'ом, я не могу советовать его всем читателям "X". Лишь тем, кто со скептицизмом относится к разгону (иногда бывает крайне важна стабильность системы в целом, и сбои, возможные при экстремальном разгоне, недопустимы), и тем, кто готов переплатить 100-150$ за "лишние" 10-20% производительности. За SIMM прощаюсь! Оревуар :)!

Скрипт для IRC своими руками

Пишем скрипты на отдельно взятой машине



Андрей Каролик (andrusha@sl.ru; www.dal.net.ru))



Заскриптуй!

Не иметь своего собственного скрипта, сидя в IRC, это стыд и позор пятой степени. Использовать уже сделанные - ламерство. А если ты уже прочитал статью SINtez-а в предыдущем номере, но хочешь научиться скриптовать под mIRC, а не под PIRCH, то ты попал на правильную страницу :). Тут я рассмотрю основные моменты, связанные с написанием собственного скрипта для IRC. В iNet полно готовых скриптов, но совершенно нет мануала как такового. К тому же на русском языке подобной информации просто не существует. Итак, эксклюзивно в X :).

Мотор

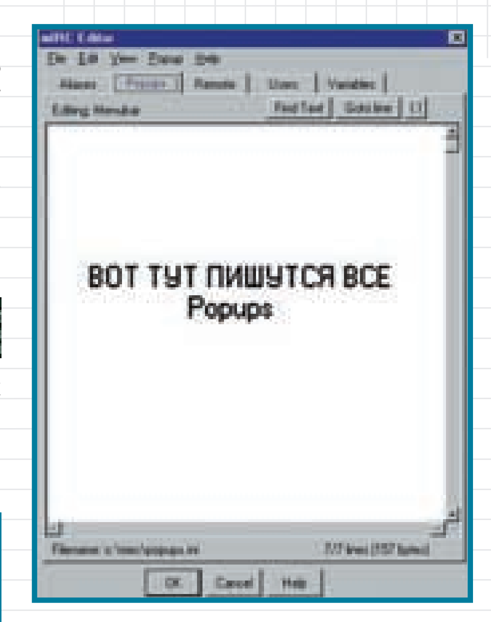
Первая проблема, которая встанет перед тобой, заключается в том, что каждый скрипт обычно пишется под определенную версию mIRC. Связано это с тем, что программа постоянно совершенствуется, появляются новые навороты, которые можно использовать в скриптах, но старые версии, увы, этого не поддерживают. Отсюда и трабла. Поэтому запасись последней версией mIRC (www.mirc.co.uk) и вникай в основы.

Дубль первый

Любой скрипт строится в одинаковой последовательности. Сначала придумывается структура, то есть что он будет делать и какие возможности ты на него навешаешь. Далее создается само меню с помощью Popups. Простые операции прописывают также непосредственно в Popups. Более сложные выделяют в отдельные сценарии с помощью Aliases, при этом в Popups на них уже идет просто ссылка. Если требуется анализировать какие-нибудь события в реальном времени, то используют еще и Remote. Эти три составляющие (Popups, Aliases и Events) обычно содержатся в любом скрипте. Если по умолчанию, то они пишутся в popups.ini, aliases.ini и remote.ini соответственно, но прописать можно и произвольные имена файлов.

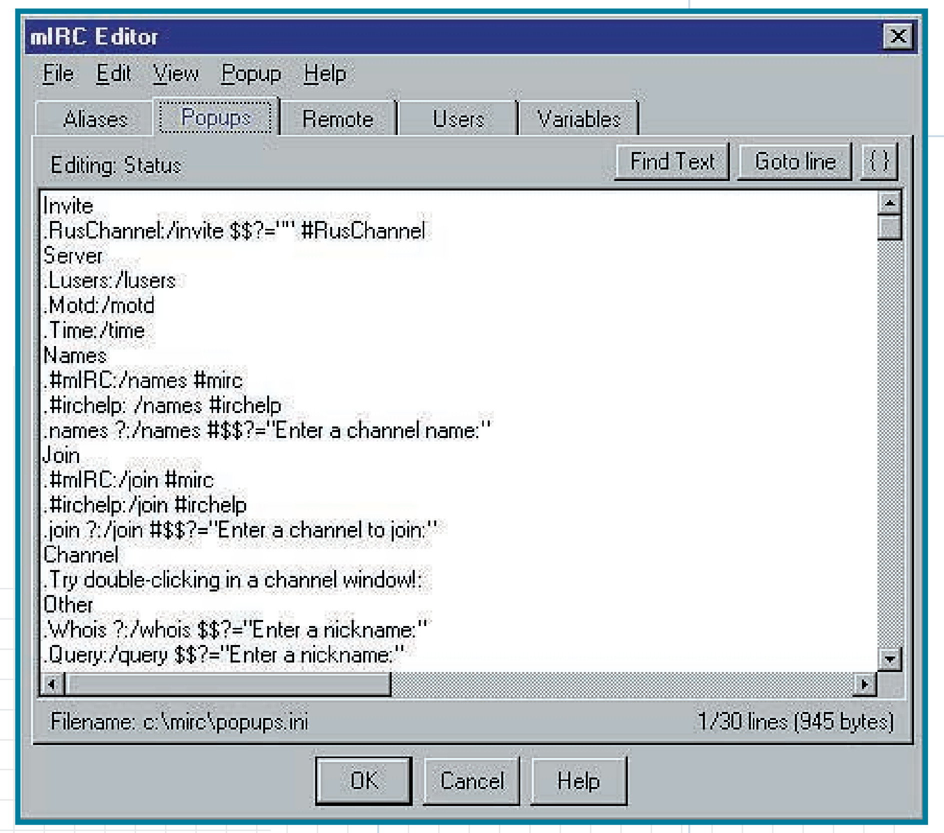
Дубль второй

Popups с явно забугорского означает нечто, как всплывает… :), то есть всплывающие менюшки, а не то, что весной :). Этот инструмент позволяет делать ветвления и описывать простейшие операции непосредственно в самих ветвлениях. Для редактирования топай в Tools -> Popups.



В самом IRC есть несколько окон: окно статуса, окно канала, окно привата и окно dcc-чата. Соответственно для каждого окна можно сделать свое меню, которое всплывает при нажатии правой кнопки крысы в этом окне. Плюс ко всему можно сделать свои пункты для общего меню (верхнее контекстное меню клиента). Меню для окна канала делится на два меню: для области, где ползут все фразы, и для области, где выведен список всех ников, которые сидят в данный момент на канале. Чтобы выбрать конкретное меню для редактирования, например, для окна статуса, топай в Tools -> Popups -> View -> Status.

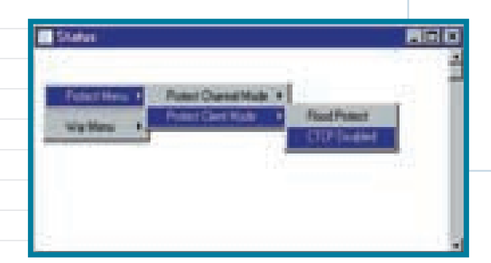




С этим понятно, теперь осталось понять, что там писать :). Структура меню в принципе очень простая. Каждый пункт меню пишется с новой строки, разделитель можно сделать с помощью "-", разделитель тоже пишется с новой строки. Ветвления создаются с помощью символов ".", ".." и т.д. Вот элементарный пример:

X-script
-
Protect Menu
.Protect Channel Mode
..Channel Modes:тут пишется сама команда
..Users Modes:тут пишется сама команда
.Protect Client Mode
..Flood Protect:тут пишется сама команда
..CTCP Disabled:тут пишется сама команда
-
War Menu
.Port Fucker:тут пишется сама команда
.Nuke:тут пишется сама команда
.Private Flood:тут пишется сама команда
.Channel Flood:тут пишется сама команда

В результате ты должен получить:



Дубль третий

Aliases дословно переводится как сценарий. Это последовательность команд, объединенная в один сценарий, который можно выполнять много раз, при этом не нужно каждый раз набирать все команды, достаточно сослаться на готовый сценарий. Аналогично ты пишешь сценарий, когда конектишься к прову через скрипт. Когда нужно набрать 1-2 команды, можно и не использовать Aliases. Но, прикинь, тебе надо набрать 10 команд и к тому же не один раз. Тут уже без сценариев не обойтись. Или бывает, что команда всего одна, но по длине короче только экватор :), опять же не обойтись без сценариев. Для редактирования ползай в Tools -> Aliases.

Сценарии могут состоять из отдельных команд, из логических операций, набора команд и из логических переходов внутри. Одним словом, инструмент достаточно гибкий, чтобы написать любой изврат :). Но проще объяснять на примерах...

Примеры:

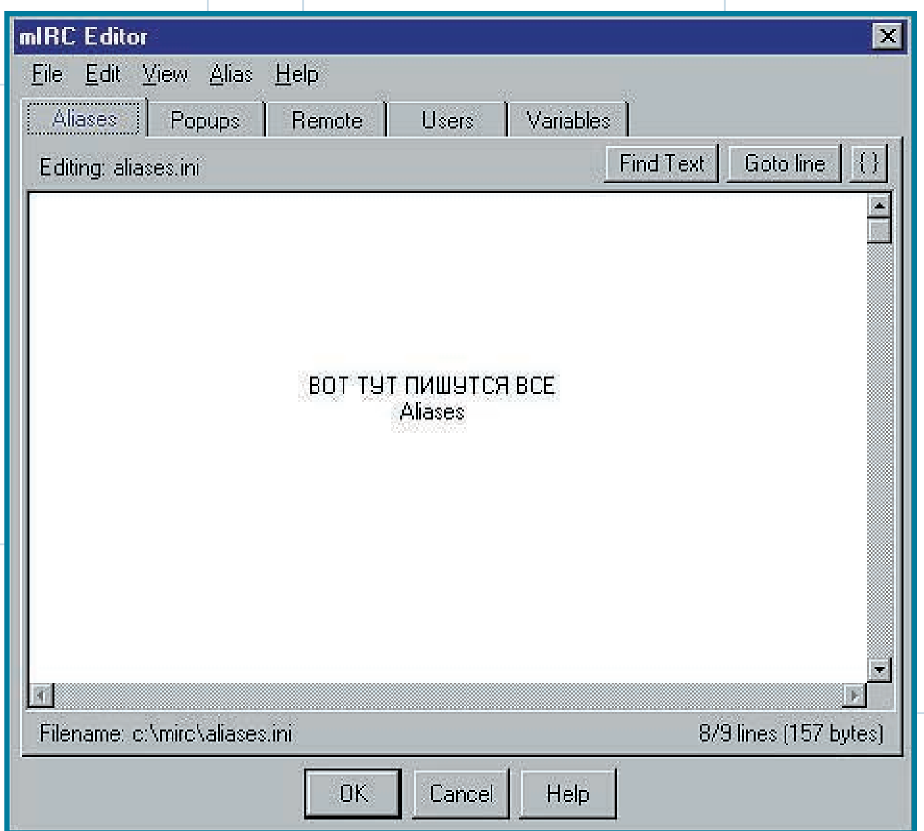
а) /jx /join #xakep - всего одна команда /jx заменяет команду /join #xakep

б) /jj /join $?="Enter channel:" - аналогично, но выдается окно запроса для названия канала

в) /aw /away $?="Enter away message:" | /say $! - в результате ставится авей с сообщением плюс еще выдается команда /me это же сообщение, символ | используется для разделения отдельных команд

Но это элементарные примеры. Хотя уже здесь использованы специальные переменные, например, $?. Ниже я перечислил основные из специальных переменных и описал, что они означают:

$me - твой ник
- текущий канал
$# - символ #
$1..$xx - параметры командной строки, то есть отдельные слова, xx - порядковый номер слова в введенной команде
$xx- - параметры командной строки с xx слова и до конца
*1..*xx - последовательность параметров в командной строке начинается с указанной позиции
%1..%xx - возвращает слова из указанных позиций



$+ - дополнительный пробел между параметрами
| - разделитель команд
Примеры:
а) /changeme /me $2 $1 $3 - тогда, если набрать /changeme I'll fuck you, получишь /me fuck I'll you
б) /insertme /me $1 $2 fuck, fuck and fuck $3- - тогда, если набрать /insertme I'll need you dear, получишь /me I'll need fuck, fuck and fuck you dear :)
в) /addsay /say Fuc $+ king wo $+ rld $+ ! - в результате в канал будет сказана фраза Fucking world!
г) /dkb /kick # $1 | /mode # +b $1 - при наборе команды /dkb nickname ты сразу кикаешь и банишь этого чела с текущего канала
Если нужно сначала выполнить некоторое действие, и результат использовать для дальнейших манипуляций, можно ставить приоритет операциям как в математике скобками [ ]. Если команд очень много и неудобно писать в одну строку, можно использовать скобки { }, чтобы можно было писать команды построчно.
Примеры:
а) /fucktext {
/msg $1 сначала я найду тебя по запаху потных носков
/msg $1 потом я огрею тебя веслом
/msg $1 а напоследок подергаю за уши :)
} - выводит все три строки в приват одной командой
Кроме того, можно использовать логические переходы или переходы на метки. Логический переход осуществляется комбинацией If-then-else, а метка обозначается как :metka, переход на нее - goto metka. При этом можно использовать следующие логические операторы:
== - равенство
!= - неравенство
< - меньше
> - больше
>= - больше или равно
<= - меньше или равно
|| - логический оператор OR
&& - логический оператор AND
// - является кратным
\\ - не является кратным
isin - переменная входит в переменную
iswm - переменная входит в переменную по маске
isnum - число из указанного диапазона
isletter - символ есть в перечисленной последовательности символов
ison - nickname находится на канале
isop - nickname оп на канале
isvo - nickname войс на канале
ischan - имя канала, на котором сидишь ты
isauto - юзер есть в твоем автооп листе
isignore - юзер в твоем игнор листе
isprotect - юзер в твоем протект листе
isnotify - юзер в твоем нотифай листе
!любой оператор - отрицание данного оператора, то есть обратное условие
Примеры:
а) /number {

```
        if ($1 == 1) goto one
        elseif ($1 == 2) goto two
        else goto unknown
        :one
        echo The number ONE
        halt
        :two
        echo The number TWO
        halt
        :unknown
        echo Unknown number!
        halt
```

} - пример логического ветвления, halt означает прекращение дальнейшего выполнения
б) /opslist { echo 4 * Listing Ops on #

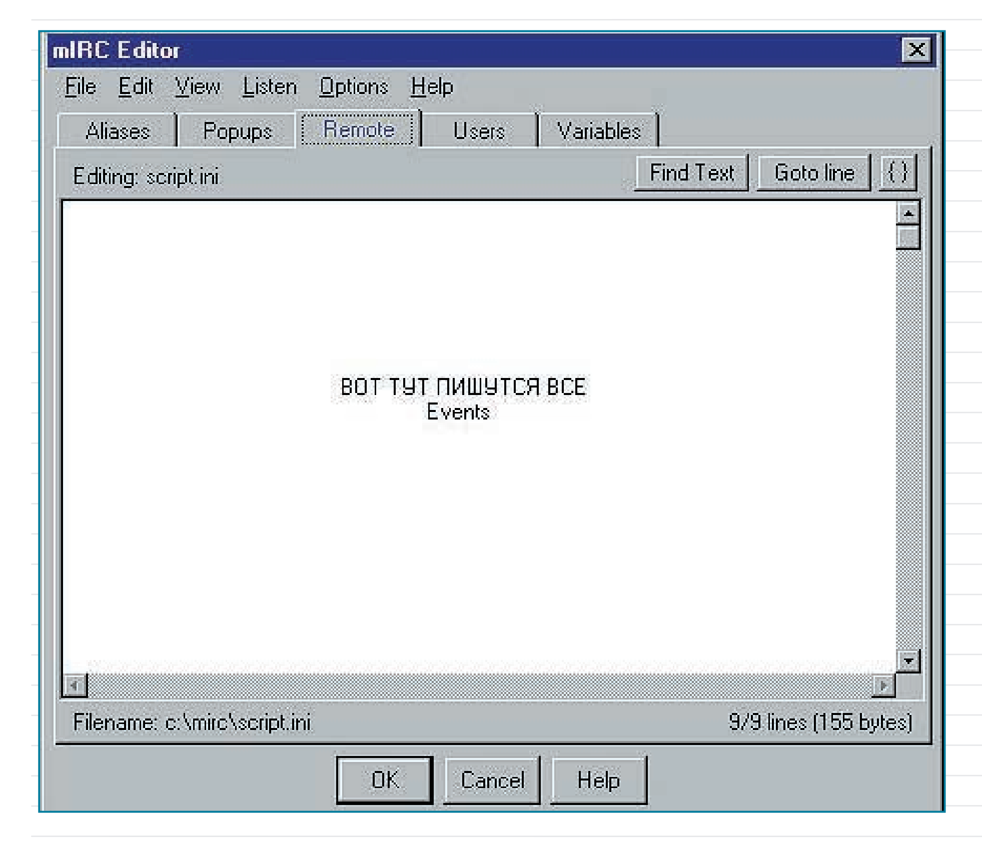
```
        set %i 1
        :next
        set %nick $nick(%i,#)
        if %nick == $null goto done
        if %nick isop # echo 3 %nick is an Op!
        inc %i
        goto next
        :done
        echo 4 * End of Ops list
```

} - выводит опов на канале
Кстати, забить выполнение сценариев можно не только на команды, но и на определенные комбинации функциональных клавиш F1-F12, Alt, Ctrl и Shift.
Примеры:
а) /F1 /say Всем привет! - забить на F1 вывод текста
б) /saF2 /query $1 - забить на Shift+Alt+F2 приват
в) /cF3 /ctcp $1 version - забить на Ctrl+F3 запрос версии клиента
Ну и в конце несколько нюансов относительно Aliases. При использовании переменных в сценарии они прекрасно работают, но стоит набрать ручками /echo мой ник, как ни странно, $me и вместо $me не будет ника, а будет именно $me. Как же обойти? Используй //echo ... - тогда вместо $me уже будет твой ник. Некоторые команды после выполнения выдают результат действия. Если ты хочешь заблокировать вывод результата действия, используй /.command, например, /.ignore nickname. Ну и, конечно же, комментарии при написании кода, куда без них :). В сценарии они начинаются с знака (;).

Дубль четвертый

Events (Remote) означает события, а более доступно - реакцию на события. Без этого элемента не сделать скрипт, который мог бы что-либо отслеживать в реальном времени. Для редактирования Events топай в Tools -> Remote.

Под событием понимается любое событие, которое генерируется клиентом. Вот основные события MIRC:
on text - реакция на текст в привате или канале
on ban - реакция на бан
on unban - реакция на снятие бана
on chat - реакция на dcc чат
on chatopen - реакция на открытие dcc чата
on chatclose - реакция на закрытие dcc чата
on connect - реакция на конект к серверу (когда выводится motd)
on ctcp - реакция на ctcp событие
on ctcpreply - реакция на ответное событие ctcp
on op - реакция на оп
on deop - реакция на снятие опа
on filesent - реакция на успешную пересылку файла по dcc
on filercvd - реакция на успешное получение файла по dcc
on sendfail - реакция на неуспешную пересылку файла по dcc
on getfail - реакция на неуспешное получение файла по dcc



INSCENE MAN

Йарко Ойкаринен
(Jarkko "WiZ" Oikarinen)

"Отец" Internet Relay Chat (IRC). Написал сервер ircd, настойчиво продвигал программу в Европе и Америке до осмысления ее значимости пользователями Интернета.

В 1988 году, будучи 20-летним студентом финского университета Оулу, сисадмином кафедрального Sun-сервера на UNIX и владельцем публичной BBS OuluBox, задумал создать утилиту для одновременного общения большого числа пользователей - подобно конференциям Usenet, но в реальном времени. На базе программ rmsg и MultiUser Talk в августе того же года написал сервер ircd, тем самым положил начало IRC. Через друзей менее чем за два месяца добился установки ircd на десятках машин финской сети Funet и общескандинавской Nordunet. Долгое время безуспешно рекламировал IRC в конференциях новостей. С включением Финляндии в глобальную Сеть получил аккаунт на штатовском ai.ai.mit.edu и открыл IRC "окно в Америку". Первая сеть IRC-серверов получила название "O-net" - в честь Ойкаринена. В 1993 году выступил соавтором технического описания протокола IRC (RFC 1459).

Йарко вручено множество почетных наград, в том числе премия Дворака за выдающееся достижение в области телекоммуникаций - "создание глобальной интерактивной системы общения". Сам Ойкаринен главным достоинством своего детища считает совмещение несовместимого - публичности и приватности.

Сейчас Йарко 32 года. Не так давно защитил диссертацию по компьютерной медицине, работает в финской компании Add2Phone.com в направлении мобильной электронной коммерции и WAP. С удовольствием дает интервью в прессе и IRC-каналах; убежден, что IRC будет жив и через 20 лет, и много позже. Новыми программами интернет-общения (ICQ, AOL IM и др.) не пользуется и конкурентами IRC их не считает. Общаться по Интернету не любит, предпочитает встречи в реале - "тет-а-тет" и "фейс-ту-фейс". Последние годы за событиями в мире IRC не следит и практически не чатится, к электронной почте - из-за гор спама в ящике - охладел. Любимая IRC-сеть - "оригинальная" EFNet. При желании можно найти на канале #42.

on invite - реакция на приглашение
on join - реакция на заход на канал
on kick - реакция на кик
on mode - реакция на установку модов на канале
on nick - реакция на смену ника
on nosound - реакция на запрос звука, которого у тебя нет
on notice - реакция на нотис
on action - реакция на /me
on queryopen - реакция на открытие привата
on queryclose - реакция на закрытие привата
on servopen - реакция на открытие dcc fileserver
on servclose - реакция на закрытие dcc fileserver
on servermode - реакция на установку модов на канале сервером
on serverop - реакция на оп сервером
on snotice - реакция на нотис сервера
on start - реакция на первую загрузку скрипта при запуске клиента
on topic - реакция на смену топика
on usermode - реакция на смену твоих модов

Этого списка вполне хватает, чтобы описать всевозможные реакции собственного скрипта на действия извне и внутри. Теперь осталось понять, как эти события описываются в Remote. Общий формат события <prefix><level>:<event>:<commands>. <prefix> определяет, на что реагируем, здесь может стоять либо префикс ON, если будем использовать любое из вышеперечисленных событий, либо, допустим, протокол получения информации, например, ctcp (в случае реакции на ctcp просто не ставится ON). <level> задает уровень доступа, то есть можно ограничить реакцию события на определенных юзверей, описав потом, на кого распространяется этот уровень. <event> непосредственно описывает, на какое событие реагирует <commands>. Ну а в <commands> можно писать любой изврат :). Но формат для разных событий может быть различным, поэтому ниже привожу форму записи для всех событий, которые были приведены выше. Используя эти шаблоны, ты можешь описать практически что угодно. Чтобы было более доступно, я написал произвольные примеры для каждого события.

on <level>:TEXT:<match-text>:<*><?><#[,#]>:<commands>
Пример использования события TEXT: on 1:TEXT:*help*:#xakep,#RusChannel:/msg $nick Нужна помощь?
on <level>:BAN:<#[,#]>:<commands>
Пример использования события BAN: on 9:BAN:#xakep,#RusChannel:/mode $chan -o $nick | /mode $chan -b $banmask
on <level>:UNBAN:<#[,#]>:<commands>
Пример использования события UNBAN: on 1:UNBAN:#:/msg $bnick Бан снят...
on <level>:CHAT:<matchtext>:<commands>
Пример использования события CHAT: on 1:CHAT:*пока*:/msg $nick Ну, давай, до скорого.

Кульминация

Это далеко не все нюансы и не все возможности. К сожалению, в выделенный объем далеко не все влезло. Если тебе хотелось бы узнать больше, то намалюй мне на мыло с Subject: IRC-script свои отзывы по этой статье и пожелания по продолжению этой тематики.

Финал

Здесь ты НЕ увидел пример самого скрипта. Здесь ты увидел некоторые элементы любого скрипта, которые помогут тебе разобраться в чужих и написать собственный уже своими граблями. А чужие лежат горами в инете. Другие уже надорвали попку только ради того, чтобы ты заценил их произведения :). Вот несколько ценных ссылочек:

http://www.mircx.com/
http://www.mirc.net/
http://www.mircscripts.com/
http://www.xcalibre.com/
http://www.hawkee.com/
http://www.irc-scripts.com/

И еще один важный хинт: если хочешь как можно лучше разобраться со скриптами, скачай чей-нибудь готовый скрипт, возьми X в руки и начинай копаться в скрипте, сверяясь с X.



Сетевые прелести

Как построить собственную домашнюю сеть



Horrific (smirnandr@mail.ru)



Я думаю, тебе не нужно объяснять, что групповуха намного прикольнее онанизма. Так вот, до сих пор ты занимался онанизмом. Тихо, сам с собою, левою рукою... сжимал мышку. Пора кончать с этим вредным занятием и познать все прелести групповых гамесов и использования ресурсов сразу нескольких компов.

Да здравствует групповуха!

Для этого именно ты, а не твой ленивый сосед, должен взять на себя всю инициативу и, не стесняясь, обойти все квартиры в доме. Увидел у кого комп - предлагай групповуху :). Если не побьют, то через пару дней у тебя наберется целая толпа единомышленников, с которыми ты начнешь строить коммунизм :). А обойдется он тебе не так дорого и не такими муками, как писали господа Маркс и Энгельс.

Все в сеть

Итак, морально ты готов, и пора заняться делом. Сегодня простейшая домашняя сеть обойдется каждому участнику всего в 30 зеленых.

И за эти 30 баксов ты однозначно получишь: бессонные ночи за Квакой, дешевый iNet, обмен порнокартинками с соседями, конференции и все остальные прелести сетевой жизни. Тебе не придется бежать с дискетой в руке к соседу, чтобы забрать свежий уровень для Quake. Ты просто перекачаешь его по сетке и с этим же соседом вольешься в мир Q-реальности.

С чего же начать?

Для начала тебе нужен компьютер. Если он уже есть, то нужно купить необходимое железо для построения сети. В качестве железа нам понадобится сетевая карта (по-нашему, просто сетевуха), кабель (в народе просто жила или кишка) и некоторые приспособления, которые будут зависеть от типа кабеля. Вот с этим нам и предстоит разобраться, прежде чем приступать к построению и настройке домашней сетки.

У вас есть план мистер Х?

Существует четыре типа сети:

1. Общая шина - это самая простая сетка. В ней кабель протягивают вдоль компьютеров, последовательно соединяя их между собой. В такой сети есть одна маленькая лажа - ее не всегда удобно расширять. Но она легко монтируется, легче только детей делать. А самое главное, она дешевая! Но есть еще более важная лажа - при значительной нагрузке сеть начинает тормозить. А самый главный косяк - если вылетит хоть один сегмент, то полсетки оказывается в дауне (может и вся). В последнем есть еще и скрытая угроза (Episode 1): раз вылетело полсетки, то трудно найти место, в котором произошел вылет. Поэтому приходится поочередно отключать каждый комп и проверять кабели.

У меня в доме сеть построена именно на "общей шине" и уже три года работает как негр на плантации без единого глюка. В сетке находится 6 компов, и проблем с перегрузкой я не ощущаю. За всю мою сетевую жизнь мне все же пришлось встретиться с проблемой вылета сети. Это было только один раз, и поиск неисправности с ремонтом занял всего 1 час в сети с 35-ю компьютерами. Как видишь, не так страшен черт, как его трезубец в заднице индейца. Вылеты бывают, но очень редко.



2. Кольцо - похоже на общую шину, но концы кабеля соединены. Перекачка больших порнокартинок уже не так сильно влияет на работу всей сетки. А вот при выходе из строя хотя бы одно-

Стандарты Ethernet

10Base2: Кабель - тонкий коаксиал. Скорость - 10 МБит/С. Топология - общая шина.
10Base5: Кабель - толстый коаксиал. Скорость - 10 МБит/С. Топология - общая шина.
10BaseT: Кабель - витая пара категории 3,4. Скорость - 10 МБит/С. Топология - звезда.
10BaseTX: Кабель - витая пара категории 5. Скорость - 100 МБит/С. Топология - звезда.
10BaseFX: Кабель - волокно. Скорость - 10 МБит/С.
10BaseFL: Кабель - волокно. Скорость - 100 МБит/С.

го сегмента вся сеть падает в даун, поэтому поиск неисправности затрудняется, приходится трезвонить всю сеть, а не ее часть. Так же как и в "общей шине", вылеты происходят очень редко, и при прямых руках исправить все очень легко.

Наращивать "кольцо" еще сложнее, чем "общую шину". Иногда для добавления одного компьютера приходится коммутировать заново половину кабелей.


Кольцо

3. Звезда - Компьютеры подключены через одну точку. В качестве такой точки часто выступают хабы (HUB) или, по-нашему, "концентраторы". Такая сеть очень легко расширяется и достаточно скоростная, но требует большего вложения зеленых бумажек. Если вылетит один кабель, то отключится только один комп, поэтому поиск и ремонт поврежденного кабеля прост как секс с симпотной девочкой.



Звезда

4. Рыболовная - капроновая сеть, которой рыбаки ловят рыбу. Ее главный недостаток - абсолютно не подходит к компьютеру. Но есть одно преимущество - можно наловить много рыбы и сварить уху. Хотя динамит намного эффективнее.

Кабель

Теперь давай разберемся с кабелем. Существует три основных типа кабеля:

Коаксиальный кабель (известен также как коаксиал, коакс) - состоит из центрального проводника и внешней экранирующей оплетки. Центральный проводник может быть забоджен в виде одной толстой кишки или нескольких тонких. Это если говорить научно, а если по-нашему, то это простой телевизионный кабель, только с волновым сопротивлением 50 Ом. Существует два варианта коаксиала - тонкий и толстый.

Сегмент сети - некоторое количество компьютеров, объединенных между собой кабелем. Это понятие появилось из-за ограничения на длину кабеля. Например, коаксиальный кабель может передавать пакеты на 185 метров. Чтобы передать пакеты на большую длину, приходится ставить усилители (репитеры) через каждые 185 метров. По всей длине сегмента можно подключать сетевые устройства (компьютеры), и количество таких устройств не должно превышать граничного значения (для коаксиала 30). Надо учитывать, что усилители тоже считаются как устройства.

Максимальная длина сегмента на тонком коаксиале - 185 м. К одному сегменту можно подключить 30 сетевых устройств (компьютеров, репитеров...). Ты можешь соединить в одну сеть пять сегментов по 185 м. В этом случае общая длина сети будет 925 м, но через каждые 185 м (между сегментами) нужно ставить репитер (усилитель или повторитель). Для большей ясности смотри врезку про сегменты сети.

С коаксиальным кабелем я работаю практически каждый день и знаю их до последней молекулы. Максимальную длину 185 м я взял из спецификации, в жизни же эта величина может быть очень различной. Например, на китайских кабелях я не смог построить сеть более 150 метров. Зато на российских у меня уже год работает одна сеть длиной около 250 метров. Точную марку кабеля назвать не могу, потому что я его брал на базаре, но, кажется, он был московский.

Рекламная пауза: Наши кабеля самые кабелистые кабеля в мире! (бабки за рекламу перечисляйте на адрес редакции :))

Когда будешь тянуть коаксиал, будь осторожен, он очень чувствителен к изгибам. Когда нужно согнуть кабель, то старайся это сделать по большому диаметру. Если ты сильно перегнешь жилу, то кабель может потерять свои скоростные свойства или совсем сломаться.

Максимальная длина сегмента на толстом коаксиале - 500 м. В одну сеть ты также можешь соединить 5 сегментов, т.е. общая длина сети будет 2500 м. На одном сегменте может висеть не более 100 устройств.

Вообще-то толстый коаксиал используется очень редко. Его протягивают только когда действительно нужно расстояние больше 185 метров. В домашних условиях этот кабель - излишество, тонкого коакса достаточно.

А теперь маленькое отступление на тему "толстый": Ночь. Жена: Что-то он сегодня у тебя толстый...

Муж: А я его вдвое сложил...

Витая пара (витая, витуха) - это два изолированный медных провода, скрученных между собой. Подобный кабель ты мог видеть в телефонной розетке, только в нашем случае используется 4 пары проводов (восемь проводников). Витая пара делится на экранированную (STP) и неэкранированную (UTP). Если ты собираешься протягивать сеть внутри здания, то тебе достаточно неэкранированной пары. Но если кабель будет выходить на улицу, то тут уже понадобится экран. Здесь есть одно условие, длина кабеля от центральной точки (концентратора) до компьютера не должна превышать 100 метров. Это снова по спецификации, а в жизни у меня 150 работает без соплей.

Диагностика и ремонт коаксиального кабеля

Если у тебя возникли проблемы с коаксиалом, то надень терминатор и замерь сопротивление. Оно должно быть 50 Ом. Если это не так, то поочередно прозвони все кабели на разрыв. Коаксиал очень нежный, и если ты его перегнешь, то можешь распрощаться с ним. Особенно это касается кабеля с одной цельной центральной жилой. Очень часто она делается жесткой и плохо гнется.

Оптоволоконный кабель состоит из двух проводов. Эти провода могут передавать данные только в одном направлении. Инфа летит по стеклянному проводу, поэтому этому кабелю электрические поля, как ежу конопля, т.е. по самый пейджер. На этом я остановлюсь, потому что ни один человек в здравом уме не потратит бешенные бабки на волокно, да и протягивание такого кабеля связано с болезнью заднего прохода. Единственное преимущество волокна, так это то, что длина его сегмента измеряется километрами (до 10 км).

Выбор сетевой карточки

С кабелем все понятно, теперь надо решить проблему выбора сетевухи. Однозначным выбором является PCI карта. Про ISA уже можно за-

быть, в новых матерях нет такого слота, поэтому не стоит брать эту диковину. Если ты все же взял себе ISA-карту (ну завалялся у тебя один разъемчик), то ты нарвешься на неприятности при upgrade компа. Тебе придется менять не только камень и мать, но и сетевую карту.

На сетевухах существуют четыре вида разъемов:

1. Для тонкого коаксиала - BNC
2. Для толстого коаксиала - AUI
3. Для витой пары - RJ 45
4. Для волокна - ST

Если ты строишь домашнюю сеть, то я тебе посоветую брать самые дешевые карты. Везде, где мне приходилось работать, стоят карты RL2000. Их легко можно найти по 20 баксов и меньше, а на рынке такая железка лежит по 10 зеленых. Карты достаточно надежны и имеют на борту BNC и RJ 45 разъемы. Они легко устанавливаются, хотя только Win2000 умеет их определять автоматически. С Win 9x и NT придется пошалить левою ручонкой. И все же я ни разу не встречал проблем с этим железом. RL2000 легко держит 10 МБит/С, а некоторые тянут и 100 Мбит/с (только для витухи).

Если тебе нужны простота и надежность, то тебе придется отвалить 40 зеленых и выше за 3Com. Эти карты более надежны и без особого напряга тянут на витухе 100 Мбит/С. Предупреждаю сразу: не все эти карты имеют на борту BNC и RJ 45 разъемы одновременно. Чаще всего эти звери встречаются только с RJ 45-ой дыркой.

Если тебе достаточно 10 Мбит/с, то твой выбор должен быть дешевым (дома у меня стоит карта фирмы "NoName" серии "NE2000 compatible" и работает как зверь). Но в любом случае желательно взять карту с BNC и RJ 45 разъемами на борту. Сегодня тебе нужен коаксиал, а завтра ты захочешь ускорить сеть до 100 Мбит/С. И если у тебя нет нужного разъема на борту, то придется менять сетевуху. С RL2000 и подобными у тебя таких проблем не будет.

Окончательное решение

Для упрощения окончательного выбора я сделал для тебя маленькую врезку "Стандарты Ethernet". В ней ты можешь увидеть название стандарта, тип используемого кабеля, скорость передачи и используемую топологию для построения домашней сетки.

Если у тебя глазки разбежались и ты не можешь выбрать, то я тебе советую остановить свои зенки на стандартах 10Base2 и 10BaseT, т. е. тонкий коакс и витая пара. Как я уже писал, коаксиал может вызвать проблемы, но он самый дешевый и легко монтируется. При этом тебе обеспечена достаточно хорошая скорость в 10 МБит/С, которой тебе хватит на любую кваку. Витая пара немного дороже (всего лишь на сотню баксов :)), но более надежна и ее легко усилить до 100 МБит/с (прибавив к концентратору и к кабелю еще сотню баксов).

Обрати еще внимание, что для коакса должна использоваться топология "общая шина", а для витухи - "звезда". Это тоже влияет на выбор, потому что в домах достаточно тяжело тянуть "звезду".

Если ты решишь использовать в своем доме витую пару, то я могу посоветовать тебе поставить хабы на центральном этаже каждого подъезда и от них разводить весь подъезд. В этом случае один хаб будет обслуживать один подъезд и располагаться он будет на одинаковом расстоянии от первого и самого верхнего этажа. Это позволит тебе получить максимум скорости и минимум кабеля. Затем последовательно объединяешь хабы и получаешь супердом.

Если ты решил использовать коаксиал, то просто тянешь его по дому, последовательно соединяя компы. В этом случае ты сможешь сэкономить больше кабеля, чем с витухой. Прежде чем начнешь тянуть кабель, его желательно погладить. Для этого кладешь его на очаровательную ножку красивой девочки и начинаешь нежно гладить рукой. Проглаженный кабель лучше тянется и быстрей работает.

Паяльник мне в задний...

Кабель протянул, теперь нужно подключить его к компьютеру. Для этого на кабель нужно надеть специальные разъемы (эта процедура называется обжим), которые ты воткнешь в сетевуху. Конечно же, ты мог сначала замерить точную длину кабеля, потом пойти в фирму и купить там такой кусок вместе с разъемами. Если фирма солидная, то она сама бесплатно присобачит нужные разъемы на кабель. Но это не круто по двум причинам:

1. Когда приходится протаскивать кабель через стену, то надо сверлить дыру. Если кабель уже обжат, то дыра получается большой, чтобы можно было протолкнуть и разъем. А если кабель голый, то его очень легко протолкнуть в маленькую симпатичную щелочку :).
2. И вообще, покупать обжатый кабель - не круто, лучше его сделать самому. Так будет надежней.

Зажимание с коаксиальным кабелем


Вот так нужно зачистить кабель

Начнем мы с обжима коаксиального кабеля. Для этого нам понадобиться BNC-коннектор, Т-коннектор, терминатор, ну и сам кабель.X

Для начала нужно зачистить конец кабеля, как на рисунке. Это легко делается с помощью обжимного инструмента, который можно купить в любой компьютерной фирме или на рынке. Но такая фишка очень дорого стоит, поэтому можно воспользоваться простым ножиком.

После этого нужно установить BNC-коннектор. Их существует два типа - неразборные и разборные. В любом случае он состоит из трех частей - корпус, наконечник (маленькая и тоненькая фенька) и обжимная гильза (пустой цилиндр). При неразборной конструкции используется все тот же обжимной инструмент. Если его нет, то хорошо подходят прямые руки и плоскогубцы.


BNC–коннектор

Сначала на центральную жилу надевается наконечник и хорошенечко сжимается. Сжимать нужно, пока не произойдет неприятный звук из заднего прохода. Если ты будешь пользоваться плоскогубцами, то можно сначала капнуть в наконечник немного олова. После этого нагреваешь наконечник и вставляешь туда центральную жилу. Такая конструкция будет более надежна и имеет плотный контакт. Но и без этого кабель хорошо обжимается простыми плоскогубцами. Я иногда капаю олово даже при использовании обжимного, хотя это и лишнее, потому что особой разницы не замечал.

Затем нужно набросить на кабель обжимную гильзу. Она будет болтаться, поэтому просто продвинь ее на кабель подальше, чтобы она не мешалась. Далее помещаем кабель в корпус, чтобы наконечник вошел полностью. Иногда эта операция может сопровождаться щелчком, но это уже зависит от коннектора. Запомни, оплетка экрана должна остаться снаружи корпуса. Если она входит внутрь, то подчисть немного побольше. Теперь надень на корпус гильзу, закрывая оплетку экрана, и зажми плоскогубцами до свиста в ушах.

С кабелем покончено. Можно собирать сеть.


Это тебе не LEGO

Вставь Т-коннектор в сетевую плату и надень с одной стороны кабель. Если будет подключаться еще один компьютер, то его кабель ты засандалишь с другой стороны. Если уже некого подключать, то дырку надо замкнуть терминатором (простая заглушка). Запомни, никаких пустых дырок в BNC-коннекторе не должно быть, иначе сеть не будет фурычить.

Один из терминаторов в твоей сети должен быть заземлен. Запомни, "только один" и "должен". Для этого есть специальные терминаторы с це-



Концепция #1:
Стальные пружины в центре подошвы экономят силы бегуна.



Концепция #3:
Стальные пружины в области пятки.



Концепция #5:
Пористая основа из углеродного волокна.



Концепция #8:
Механические опоры.

1984

Пистолет дает старт. Ты срываешься с места, стремясь опередить всех.

1985

Ты в порядке. Ты дышишь легко, и ногам удобно.

1987

Теперь любая энергия будет тебе во благо.

1990

Это источник твоего гликогена. А отныне – и силы воли.

NIKE SHOX



Финальная концепция:
Две пластинки с опорами из пены
обеспечивают превосходную отдачу,
устойчивость и классное ощущение в целом.

2001

**Ты достигаешь желтой ленты
с надписью "ФИНИШ"
и бросаешься на шею
противному потному парню –
ему повезло больше, чем
твоей подружке!**

nike.com/nikeshox

почкой. К этой цепочке ты и приделаешь заземление. Если ты этого не сделаешь, то при работающей сети нельзя будет касаться BNC-коннектора, иначе тебя шандарахнет током. Меня часто спрашивают: “Можно ли убить коаксиальным кабелем?”. Отвечаю: “Можно, если набросить его на шею и хорошенько затянуть”. Электрическим разрядом от незаземленной сети убить нельзя, потому что он слишком маленький. Но заземлить все же желательно.

Обжим витой пары


Витая пара

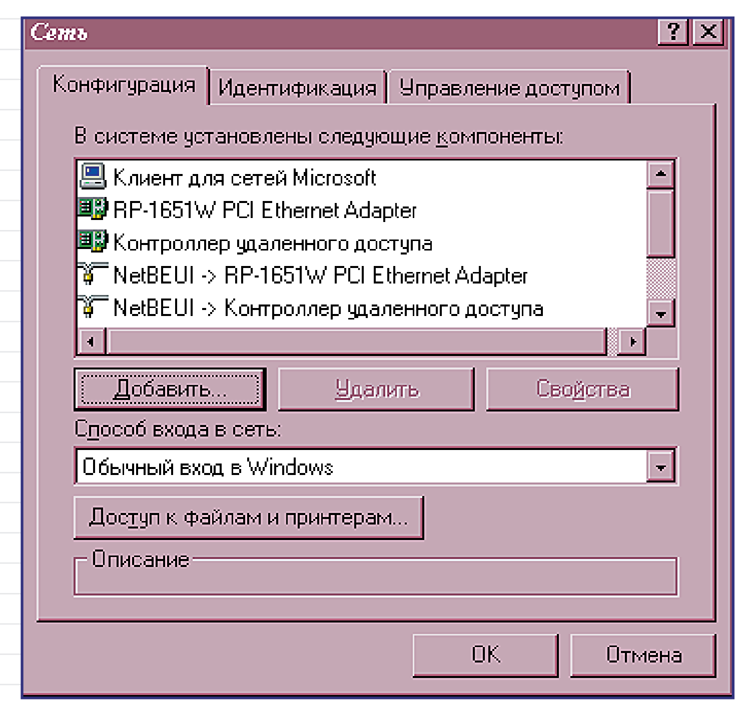
Теперь на очереди витая пара. Если ты решил работать с ней, то эта часть для тебя будет проще в физическом смысле. Это значит, что не надо так сильно напрягаться. Достаточно одного небольшого усилия, и воздух испортится сам по себе :).

На рисунке ты можешь лицезреть самую натуральную витую пару из семейства RJ 45. Для начала просто счищаешь верхний слой изоляции. А дальше, в той последовательности, как ты видишь кабель на рисунке, закладываешь его в разъем и обжимаешь. Для обжима есть специнструмент, который также можно купить на базаре, среди огурцов и помидоров. Такие разъемы нужно вешать с обеих сторон кабеля. Один вставляешь в комп, а другой в хаб.

Если ты хочешь соединить между собой только два компьютера, то можно обойтись без использования хаба-хаба. В этом случае при обжиме тебе придется поменять местами жилы 1-2 и 3-6. Теперь такой кабель подходит для соединения комп-комп без посадки в хаб.

Настройка протоколов

Я думаю, что с драйверами сетевухи проблем не будет, поэтому сразу переходим к настройке протоколов. Для этого войди в “Панель управления” и щелкни крысой в “Сеть”.



Настройка протоколов

По умолчанию у тебя установлены вот такие компоненты:
1. Клиент для сетей M$
2. Драйвер сетевой карты
3. Протокол TCP/IP

Для начала изменим способ входа в систему. Для этого выбери в выпадающем



списке "Обычный вход в Windows". Это нужно, чтобы M$ не доставал вводом пароля при загрузке.

Давай настроим TCP/IP для более быстрой работы. Войди в его свойства и на закладке "IP-адрес" выбери "Указать IP-адрес явным образом". Если стоит "Получить IP-адрес автоматически", то при загрузке компьютера окна будут обнюхивать сеть в поисках свободного адреса. В этом ничего страшного нет, но загрузка будет идти в два раза дольше. Поэтому мы зададим адрес вручную. Настройка IP-адреса - это тебе не на диване валяться хаком кверху. Так что слушай внимательно.

В поле IP-адрес нужно ввести любой адрес в формате XXX.XXX.XXX.XXX. Желательно, чтобы он выглядел как 192.168.xxx.xxx. Если ты подключен или собираешься подключиться к инету, то твой IP-адрес должен быть уникальным и не конфликтовать с адресами уже существующими в сети. Для этого выделено пространство начиная с 192.168. Такие адреса не маршрутизируемы и не будут конфликтовать с iNet-ом. Хотя в форточках решена проблема конфликтов, но все же желательно придерживаться этого правила. Не доверяй интеллектуальности Билла.

Итак, ты можешь назначить компьютерам адреса примерно такие: 192.168.1.1, 192.168.1.2, 192.168.1.3 и т.д.

Маску подсети можно выставить в 255.255.255.0. Что она означает? Она показывает, сколько битов в адресе относится к адресу сети, а сколько к адресу компьютера в этой сети. В моем случае к адресу сети относятся первые три байта, т.е. 192.168.1, а к адресу компьютера относится последняя цифра. С такой маской сможет работать сеть из 255 компьютеров.

После всех этих настроек можно смело жать "OK" и перезагружать тачку.

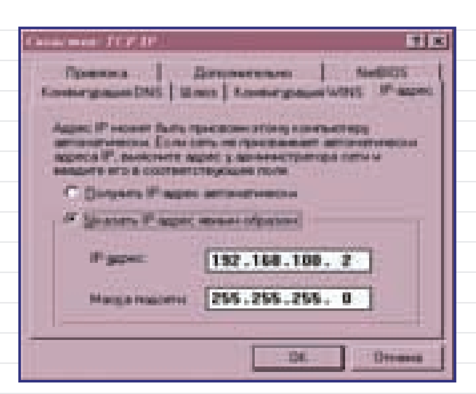
Теперь я расскажу про настройку IPX. Этот протокол может понадобиться для старых игр. По умолчанию он не установлен, поэтому нужно надавить "Добавить" и найти в разделе "Microsoft" строку "IPX/SPX - совместимый протокол". В его свойствах, на закладке "Дополнительно", нужно выставить:

1. Макс. число каналов = число компьютеров в сети + 1
2. Макс. число подключений = число компьютеров в сети + 1
3. Маршрутизация источника = Кэш на 16 записей
4. Сетевой адрес = Любое уникальное для сети число без черточек, точек и любых других закорючек.

Больше ничего менять не надо. Просто жми "OK" и снова перегружай компьютер.

Всей толпою валим в Internet

Сеть готова. Главное ее достоинство - все компьютеры могут путешествовать по сети через одно соединение. Для этого на комп, который подключен к инету, нужно поставить proxy сервер. В этом ничего страшного нет. Собирай чемоданы и вали сюда: http://www.winproxy.cz/. Здесь ты можешь скачать последнюю версию WinProxy. Эта софтина работает как на NT подобных машинах, так и на 9x. Но самое приятное, это ее вес - 252 кило в кепке.



Запусти установку, после которой тебе сообщат адрес прокси. В моей версии это http://localhost:3129, цифры 3129 - это номер порта. Запусти проксик. Теперь, если ты наберешь в IE адрес http://localhost:3129/admin, то ты попадешь в настройки WinProxy.



Если ты с запущенным прокси зайдешь в iNet, то все твои соседи смогут пользоваться твоим соединением. Это значит, что через один твой момед могут ломиться все твои сетевые друзья. Как? Просто! Им надо запустить IE. Выбрать "Сервис" - "Свойства обозревателя". Влезть в закладку "Подключение" и кликнуть по пимпе "Настройка сети". Дальше пусть выделяют "Использовать прокси-сервер", вводят IP адрес или имя машины, через которую все будут ломиться в iNet (т.е. твою, если прокси стоит у тебя), и номер порта, равный 3129. Желательно выбрать "Не использовать прокси-сервер для локальных адресов". В конце концов они должны будут кликнуть по пимпе "Дополнительно" и выделить "Один прокси-сервер для всех протоколов". Теперь вечный "OK", и ты становишься "полноценным" провайдером Интернета :).

Мораль сей басни

Теперь ты сможешь не только гонять в Кваку, но и получить реальную экономию от инета. А главное, только одному из вас необходим момед, и не надо всем выкладывать по 50 и более зеленых за коробку с лампочками. Если я тебя убедил, и ты решил подключить свою сеть к инету, то я дам тебе еще один совет: "возьми неограниченный ночной доступ". Большинство провайдеров дает такую услугу. Это позволит тебе сэкономить еще больше денег, если с правильной стороны подойти. Но это уже другая история. А теперь найди себе симпотную девчонку и направляйся в укромный уголок, чтобы можно было потеряться пупочками.



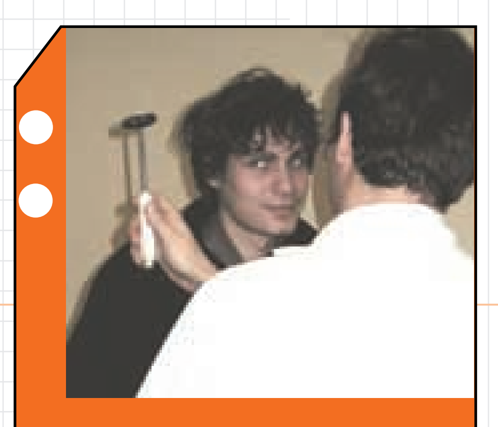
Психуют все!

Или несколько слов о душевном здоровье X-Crew



Mad Doctor (maddoctor@iname.ru); Доктор Пилюлькин (pilunkin@imail.ru))

От редакции
Нас давно уже сложилось впечатление, что большая часть коллектива журнала не вполне душевно здорова. То есть душевнобольные авторы в X преобладают. Сомневались-сомневались и вот решили проверить свои сомнения при помощи настоящих светил отечественной психиатрии. И было назначено психиатрическое освидетельствование. Уважаемые корифеи современной медицины в лице Mad Doctor-а и Доктора Пилюлькина сделали очевидные выводы, с которыми мы тебя и познакомим.



Добрянский Федор Александрович

Из анамнеза: к счастью, единственный невменяемый ребенок в семье. Начал ходить с 1,5 лет, первое произнесенное слово - "осциллограф". В детском саду часами в одиночестве играл с электрическим фонариком. Участвовал в создании катапульт из детского конструктора, получил боевую травму. Несмотря на это, в школу пошел с 6 лет. Отставал по математике и пению. На уроках без видимой причины строил рожицы, разговаривал сам с собой, жестикулировал. Рисовал непонятные окружающим символы, отдаленно напоминавшие электрические схемы, и давал им нелепую трактовку. На переменах внезапно застывал в вычурных позах, переставал реагировать на реплики и смех окружающих.

В 10 лет задумался о смысле жизни, стал изучать религиозно-философские течения, начал называть себя последователем школы пифагорейцев. В возрасте 12 лет впервые осознанно взял в руки паяльник; настойчиво объяснял пожарным, что "просто хотел посмотреть внутреннее устройство катодно-анодной трубки, способной к преобразованию электромагнитного излучения, полученного с Останкинской телебашни, в аналоговую форму", при этом топал ногами, кричал; позже объяснял свое поведение тем, что "такие взрослые дяди - и не понимают таких простых вещей". После переезда на новую квартиру стал просить записать его в Дом пионеров в кружок радиолюбителей, откуда был выгнан за "нестандартное обращение с паяльником". В дальнейшем, несмотря на настойчивые попытки родителей спрятать от него паяльник и другие электроприборы, своего увлечения радиотехникой не оставил, конструировал приборы из деталей, найденных на свалках.

В это же время получил первый сексуальный опыт, который обследуемый описывает так: "Вот помню, в течение четырех часов трахался с осциллографом - сначала ничего не понял, было немного страшно, потом понравилось, испытал глубокое удовлетворение". Начал заниматься этим регулярно. В этом же возрасте составил первую схему прибора, названого впоследствии с легкой руки Донора "зюзюкайзером". Работая над этой схемой несколько суток без перерыва, внезапно ощутил необычайную легкость во всем теле, комната стала напоминать "внутренности какого-то прибора"; увидел "неестественно яркие вспышки и ярко-голубое свечение", благодаря которому понял, что "перенесся в мир элементарных частиц"; осознал себя "нейтрино". По выходу из этого состояния сделал вывод, что должен закончить МИРЭА. Без усилий поступил в институт, где получил неограниченный доступ к лабораторному оборудованию. Все свободное время проводил за конструированием различных устройств: металлоискателя, активную основу которого составляет компакт-диск; переговорного устройства из двух плееров, взаимодействующих друг с другом по лазерному лучу. Испытания своих устройств проводил в общественных местах, чем вызывал массовую панику среди мирного населения.

Первичный осмотр: легко соглашается на беседу с врачом; настаивает на том, чтобы быть обследованным первым. Разболтанной походкой входит в кабинет. Осматривается, при виде включенного компьютера заметно оживляется, протягивает руки к клавиатуре; утверждает, что его "работа на компьютере не будет мешать проведению обследования, т.к. он, как и UNIX, способен работать в многозадачном режиме". Будучи отвлечен от компьютера, обращает внимание на врачей, держится без чувства дистанции. Контакту формально доступен, периодически погружается в мир собственных переживаний, невнятно бормочет, активно жестикулирует, не отвечает на вопросы. Обманы восприятия, галлюцинации настойчиво отрицает.

Правильно называет свои паспортные данные, задумывается над текущей датой, настоящее местопребывание называет нечетко. На вопросы отвечает не по существу, многословно; ассоциации ситуационно обусловлены, поверхностны, со склонностью к бесплодному рассуждательству и резонерству. Голос негромкий, выразительный, несколько торопливый. Грамматический строй речи не нарушен; ответы создают впечатление бессвязности, разорванности, доходящей порой до "словесной окрошки". Мышление аморфно, лишено четкого содержания; обсуждая простейшие бытовые вопросы, обследуемый затрудняется точно сформулировать предмет разговора, выражается витиевато, рассматривает проблему с точки зрения наиболее абстрактных наук: философии, религии, общей теории систем. Для описания своих переживаний использует собственно сочиненные, непонятные окружающим слова. Во время беседы повышенно отвлекаем, пытается перевести разговор на тему конструирования приборов, работу осциллографа. Патологически фиксируется, становится обстоятелен, наполняет речь излишними подробностями.

Краткое психологическое обследование: ни с одним из предложенных заданий полностью не справился. В тесте "Четвертый лишний" на первый план выступила символичность и патологичность мышления со склонностью к резонерству (при предъявлении карточки с изображениями фиалки, василька, ромашки и курицы и предложении исключить лишнее обследуемый исключает василек, т.к. "листья его неправильно нарисованы, и художник только хотел нарисовать василек, а нарисовал нечто другое", а на вопрос что же именно нарисовал художник обследуемый хихикает, отворачивается, замолкает, а через несколько минут начинает рассуждать о невозможности провести четкую грань между растительным и животным миром, как и между живой и неживой материей в целом, заканчивает мысль фразой, что "в этом мире все едино", после чего отказывается "раскладывать эти глупые карточки"). При предложении объяснить смысл пословиц задумывается, после чего говорит, что "не знает этой пословицы и не понимает ее смысла". При предложении собрать квадрат из отдельных

геометрических фигур (тест для детей 3-5 лет) сначала спокойно пытается выполнить задание, после первой минуты в руках появляется сильный тремор, обследуемый становиться возбужденным, начинает громко разговаривать сам с собой, вскакивает со стула, выкрикивает угрозы авторам теста. Обследование прекращено вследствие невозможности успокоить обследуемого и настойчивых просьб его разрешить ему продолжить собирать "этот чертов квадрат".

Критика к своему состоянию отсутствует, на предложение пройти комплексное обследование для подбора адекватной терапии в условиях стационара реагирует агрессивно, выкрикивает, что "здоров" и "не нуждается в лечении". Синдромальный диагноз: Синдром сверхценной техникомании. Клинический диагноз: Шизофрения шубообразная. Континуально-прогредиентный тип течения. Выраженные изменения личности по шизофреническому типу.


Сидоровский Александр Сергеевич

Из анамнеза: Наследственность психопатологически не отягощена. Имеет младшую сестру, к психиатрам не обращалась. Родился в срок, от первой беременности, примечательно, что обследуемый предпочел появиться на свет задницей вперед. В дальнейшем сохранил это отношение к миру в качестве своего жизненного кредо. Ходить начал с 9 месяцев, фразовая речь с 3 лет, первая произнесенная фраза - "Ваш симулятор жизни - отстой!". Не посещал детский сад, т.к. в раннем возрасте часто страдал поносами и запорами, в том числе словесными.

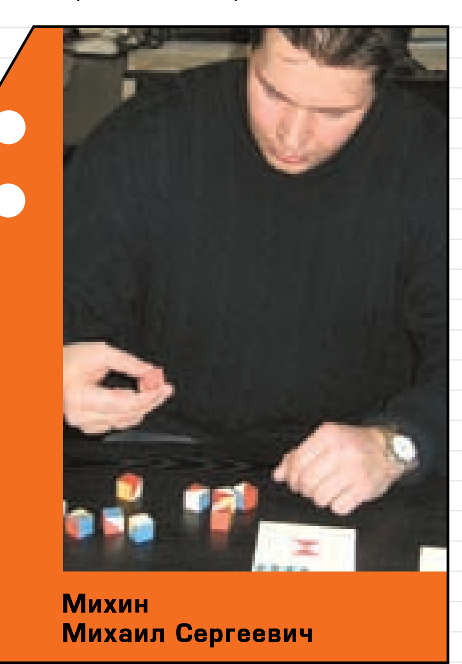
В школу пошел с 7 лет. Учился хорошо, любимые предметы - черчение и ОБЖ, отставал по арифметике и природоведению. В старших классах часто пропускал уроки, т.к. много времени проводил за компьютерной игрой в крестики-нолики. Через полтора года ежедневных тренировок выиграл городскую олимпиаду по крестикам-ноликам на доске 120x60, после чего потерял всякий интерес к игре, "поняв ее конечность и нетрансцендентальную ограниченность". Продолжал не посещать школу, просиживал долгие часы перед выключенным экраном монитора, пока в возрасте 14 лет младшая сестра не подарила ему на день рождения "Тетрис", которым он увлечен по настоящее время, т.к. считает эту игру "самой совершенной и развивающей игрой в мире".

Первичный осмотр: неуверенной походкой входит в кабинет, напевая себе под нос: "А я все чаще замечаю, что меня как будто кто-то подменил". Увидев врачей, резко замолкает, пытается придать лицу добродушное выражение. Садится на краешек стула, неуверенно-выжидательно смотрит на лица врачей, наблюдая за их реакцией. В ответ на предложение сесть поудобнее краснеет, смущенно улыбается, отводит взгляд в сторону, тихим голосом говорит "Да, да, конечно", при этом остается в прежней позе.

Охотно соглашается пройти обследование, "если так надо", отмечает, что "абсолютно здоров и ничто его не беспокоит", нервно подмигивает врачам. Держится настороженно, не всегда успешно подбирает слова, дистанцию сохраняет. Нарушений ориентировки не выявляется, сознание можно назвать ясным. Грамматический строй речи в целом не нарушен. Словарный запас снижен, преобладают выражения "типа круто", "отстой", "и все такое". Контакт формален, при этом пытается убедить врачей в своей искренности. В процессе беседы оживляется, разваливается на стуле в непринужденной позе, пытается управлять ходом беседы. Эмоциональный фон неадекватен ситуации - при изложении жалоб улыбается, хохочет, при расспросе же о наличии бредовых идей и ритуалов неожиданно мрачнеет, вновь замыкается в себе, порывается "поблагодарить за приятную беседу" и уйти. Бред, галлюцинации отрицает. Нарушений памяти не выявляется.

Краткое психологическое обследование: тест "четвертый лишний" выполняет с опорой на второстепенные признаки. Наиболее информативным оказался тест толкования переносного смысла пословиц, при котором у обследуемого проявляется конкретность, ригидность и примитивность мышления со значительным снижением ассоциативно-абстрактных связей. На предложение объяснить переносный смысл пословицы "Курица не птица, баба не человек" надолго задумывается, потом методично начинает рассуждать о том, что "с одной стороны, хоть курица и похожа на птицу, но таковой не является, так, с другой стороны, и баба, будучи похожа внешне на человека, т.е. на мужчину, человеком все-таки не является, но это всем и так понятно, поэтому это вообще нельзя назвать пословицей". При предъявлении второй пословицы: "Готовь сани летом, а телегу зимой" обследуемый говорит, что "необходимо заранее проводить мероприятия по подготовке к сезонной смене средств передвижения", после чего замолкает, начинает самодовольно улыбаться, приподнимает подбородок кверху и ласково поглаживает бородку. На дальнейшие вопросы врачей не реагирует. Обследование прекращено вследствие невозможности установить продуктивный контакт с обследуемым.

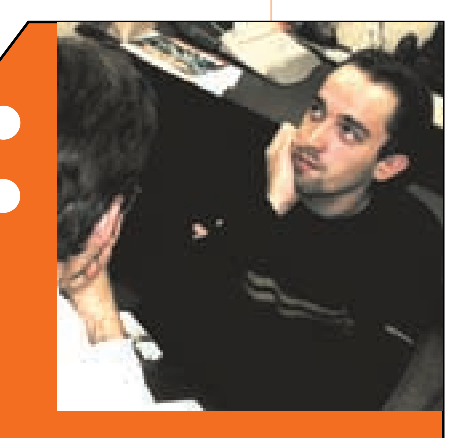
Критика своего состояния носит формальный характер, от предложенной фармакотерапии (седативные и противотревожные средства, антиконвульсанты) настойчиво отказывается. Рекомендовано: длительные прогулки перед сном на свежем воздухе, ограничение времени "работы" за компьютером, закаливание, моржевание (и еще бомжевание - прим. ред.), стекло- и огнехождение, уринотерапия, хождение за пивом. Ds.: органическое поражение ЦНС сложного генеза (травматически-информационное), выраженное изменение личности по органическому типу. Психоорганический синдром.


Михин Михаил Сергеевич

Из анамнеза: старший ребенок в семье. Раннее развитие - без особенностей. Ходить (за пивом) начал с 8 месяцев, говорить - с 1 года и 2 месяцев, фразовая речь на немецком языке- с 2,5 лет. Первое произнесенное слово - "мама". Посещал детский сад, в школу пошел с 7-ми лет учиться на Штирлица. Учился хорошо, любимых (как и нелюбимых) предметов не было, "неудобных" учителей планомерно уничтожал. Рассказывает, что "всегда был таким же, как и все, абсолютно ненормальным". Закончил школу, поступил в институт, где и учился до некоторого времени. Абсолютная неинформативность анамнестических данных объясняется формальным подходом обследуемого к задаваемым вопросам и его тщетными попытками произвести впечатление здорового человека.

Первичный осмотр: твердой, уверенной походкой входит в кабинет. На середине дороги внезапно застывает, прислушивается, несколько раз утвердительно кивает головой, после чего возобновляет движение и садится на предложенный стул. Падает. Приветлив, постоянно улыбается врачам, с некоторым оживлением реагирует на предложение пройти обследование, приговаривая "Да, это то, что мне давно было надо". Падает. После первых же вопросов о своей жизни замыкается, скрещивает руки на груди, мрачнеет, хмурит брови, отделывается стандартными фразами - "не был, не участвовал, не состоял". Падает. После беседы на отвлеченные темы успокаивается, придает своему лицу открытое выражение. На вопросы отвечает адекватно, по существу. Грамматический строй речи не нарушен. Словарный запас соответ-

ствует полученному образованию. Поза во время беседы свободная, сдержанно жестикулирует, мимика живая, периодически без видимой причины взгляд фиксируется на какой-то точке на стене за спинами врачей, зрачки слегка расширяются, мигание прекращается. Смотрит в точку в течение 30-60 секунд, судорожно сглатывает слюну; перестает реагировать на вопросы. Эти состояния заканчиваются внезапно, возвращается к беседе.
Обнаруживается, что не помнит, о чем шла речь перед этим - говорит, что "так задумался над ответом, что забыл вопрос". Категорически отрицает, что видит на стене какие-либо образы, при этом несколько раз бросает туда быстрый взгляд, показывая язык в том направлении, краснеет, ноги непроизвольно подергиваются. Идеи величия, самообвинения, преследования отрицает. Грубых расстройств мышления не выявляется. Фон настроения описывает как "ровный, нормальный", без суточных колебаний.
С легкостью беседует на отвлеченные темы, особо оживляясь при обсуждении фрейдизма и концепций латентного гомосексуализма; тщательно уклоняется от личных вопросов.
По окончании беседы смеется в течение 10 минут, не реагируя на попытки вступить в контакт, внезапно выходит из этого состояния, говорит: "Так вы хотели меня обследовать - что ж, я абсолютно здоров и полностью к вашим услугам". Обнаруживает полную ретроградную амнезию на весь предыдущий разговор.
Краткое психологическое обследование: обследуемый с крайне серьезным видом приступает к выполнению заданий. Во время выполнения теста толкования пословиц размышляет над каждой предложенной пословицей несколько минут, сильно опустив голову, после чего дает абсолютно правильное, хрестоматийное ее толкование. (После завершения обследования выяснилось, что книга "Пословицы и поговорки русского языка" все это время находилась под крышкой стола у обследуемого). Тест "четвертый лишний" - отказался от выполнения этого теста, мотивируя тем, что "слышал все ответы предыдущих обследуемых и теперь полностью запутался в том, как правильно, а как не правильно". Счет от 100 по 7 - с видимым сожалением откладывает в сторону замеченный одним из врачей калькулятор, считает с грубыми ошибками, позже говорит, что понял задание неправильно: "Я думал, надо считать по А7, не смог отнять А7 от 100, поэтому и начал ошибаться".
Тест "кубики Кооса" - внимательно выслушивает инструкции, в течение нескольких минут изучает кубики, предлагаемое задание; берет один из кубиков в руку и осматривает его с разных сторон, обнюхивает, пытается лизнуть. Обследование прекращено в связи с опасностью порчи тестового материала.
Рекомендовано: комплексное обследование в психиатрической больнице закрытого типа. Общий анализ крови, мочи; анализ крови на тестостерон, органолептический анализ кала; диагностическая лоботомия с прижизненной ревизией извилин.
Ds.: Установочное поведение. Диссимуляция острого психотического расстройства. Спонтанная апперцепция на фоне острого имманентного дуализма.



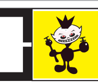
Покровский Сергей Анатольевич

Из анамнеза: в настоящее время обследуемый является главным редактором Х. Скудность анамнестических данных обусловлена невозможностью подробного сбора информации в связи с психическим состоянием (см. ниже).
Первичный осмотр: быстрой самоуверенной походкой входит в кабинет. Увидев сидящих за столом врачей, бросается к шкафу и достает белый медицинский халат, шапочку и с криками "Я буду главным врачом, сейчас-то мы вас всех и посмотрим!" одевает их и садится, развалившись, во главе стола. После инъекции (галочка 1.0 мл с релашкой 2.0 мл внутрипопочно) внешне упорядочивается, снимает белый халат, с видимым сожалением убирает шапочку и начинает отвечать на вопросы врачей. Постоянно улыбается, глаза неестественно блестят; обследуемый активно жестикулирует, говорит, что "не испытывает никаких проблем со здоровьем", просит закончить обследование. Держится раскованно, несколько развязно, пытается показать себя с лучшей стороны, начинает перечислять все свои прошлые заслуги, достает из шкафа школьные грамоты и благодарности. Заметив отсутствие интереса со стороны врачей, обижается, надувает щеки, на несколько секунд отворачивается, после чего вновь продолжает беседу.
Речь непродуктивная, словарный запас достаточный (для главного редактора). Во время беседы быстро переходит с одной темы на другую за счет крайне поверхностных ассоциаций - так, на вопрос о курсе немецкой марки отвечает, что "курс марки надо смотреть в банке, а трехлитровая банка огурцов на балконе уже пропала, как, наверное, и у соседей, которые уехали в Германию и не прислали ни одной почтовой марки". Жалобы активно отрицает. Обманов восприятия не выявляется, хотя обследуемый описывает состояния, при которых "горизонт как бы раздвигается, предметы становятся ярче, я чувствую прилив сил, заряжаюсь космической энергией; тело становится невесомым, как бы парю над землей". В эти минуты "хочется общаться как можно с большим количеством людей, не хочется спать и есть"; обследуемый становится сексуально расторможенным, вступает в многочисленные случайные связи, в том числе и на улице. Такие состояния сменяются периодами тоски, апатии, заметного упадка сил и снижения настроения вплоть до полной импотенции, "ощущаю свое ничтожество, никчемность пребывания на земле и бессмысленность всего сущего". Суицидальные мысли активно не высказывает, хотя на вопрос о них надолго задумывается.
Краткое психологическое обследование: повышенно отвлекаем, внимание рассеяно, долго не может сконцентрироваться на предлагаемых заданиях. Тест "четвертый лишний" выполняет с опорой на случайные признаки, при указании на ошибку мгновенно предлагает другой вариант ответа, еще более абсурдный, чем предыдущий. После пяти ошибок подряд отмахивается, говорит, что "знает эти тесты, щелкал их как орешки и просто стебается над врачами, чтобы хоть както их позабавить", предлагает перейти к следующему тесту. В тесте на причинно-следственные связи обследуемому было предложено разложить имеющиеся картинки по времени возникновения событий и составить по ним связный рассказ. При предъявлении иллюстраций к басне Крылова "Ворона и лисица" обследуемый обращает внимание на растущее на заднем плане дерево, говорит, что "в жизни каждый мужчина должен построить дом, родить сына и посадить дерево", после чего неожиданно заявляет, что "а вообще поливай его, не поливай - все едино. Главное, что морковка выросла - и все довольны". В ответ на просьбу объяснить свой вывод говорит, что "какая-то связь была, а какая - уже и не упомню". Тест Бормана-Феерверка выявляет легкость образования сверхценных идей с тенденцией к перерастанию их в бредовые, вплоть до конфабуляторно-бредовых и острой экспансивной парафрении. После предъявления очередного рисунка внезапно раздражается, брызгая слюной, заявляет, что он является "властелином Вселенной, царем всех галактик", швыряет предлагаемые рисунки на пол, начинает топтать их и называет "все это ересью". Обследование прервано в связи с развитием синдрома гневливой мании с острым психомоторным возбуждением. Рекомендована принудительная неотложная госпитализация в буйное мужское отделение психиатрической больницы. После выслушивания рекомендаций обследуемый бросил во врачей стоявший на столе чернильный прибор, засунул торчавшую в нем перьевую ручку себе за ухо и выбежал за дверь.
Ds.: Биполярное аффективное расстройство у демонстративной личности. Непрерывная смена бредоподобных депрессивных и маниакальных состояний. Синдром конфабуляторной готовности.

Все непонятные слова, встретившиеся тебе в тексте, ты легко поймешь и оценишь заглянув в специальный "Словарь непонятных слов" по адресу
http://www.xakep.ru/common/slovar.asp

Мои маленькие друзья

Программы, которые делают виртуальную жизнь проще



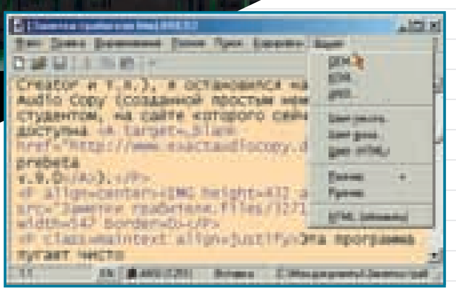
Михаил Михин, старший программовед (centner@xakep.ru)))

На моем компьютере, как и на миллионах других, живут программные монстры, т.е. программные продукты, которые заняты претворением в жизнь практически неподъемных, глобальных проектов. Без них, конечно же, никуда, ни реферат скомпилировать, но болванку записать, но, помимо "дежурного" компьютерного софта, установленного на твоем домашнем компе (всякие там Word, WinAmp и прочие ослики IE), тебе уже сейчас стоит иметь на прицеле несколько малозаметных, но очень важных программ, которые способны облегчить виртуальную жизнь среднестатистического пользователя старых добрых виндов, сделать ее комфортной и удобной.

Роль этих прог относительно невелика, они не отжирают две трети системных ресурсов за один присест, в них не находят сотни багов и не печатают диски с ними миллиардными тиражами. Но жизнь с ними становится легче и приятнее, программы уже довольно давно живут на моем компе, поэтому-то я и решил познакомить тебя с ними, тем более, что большинство моих друзей, которым я эти программы рекомендовал, неизменно всячески благодарили меня. Иногда пивом. :

Начать свою непродолжительную речушку хочу с представления максимально полезной в хозяйстве любого компьютерщика программы - текстового редактора. Чего уж там, встроенный в винды "Блокнот" слова честного не стоит, годен только для использования в ситуациях, максимально приближенных к боевым. И крики "Мастдай!" к нему относятся в полной мере... "Блокнот обязан умереть. Вы больше не увидите лажу, открывая текст DOS, вам не придется пользоваться мерзким WordPad-ом..." - это и есть девиз "нашего ответа" виндовому блокноту! Кривой софт нужно заменить на прямой. Немедленно! Причем менять будем на нашу, отечественную софтину, гордо именующую себя BRED2. Автор программы абсолютно уверен, что его продукт - самый лучший на данный момент из всего множества блокнотообразных (умеет перекодировать русскую речь во все стороны и "подсвечивать" тэги!) и, по совместительству, редактор WEB-страничек. Не требует инсталляции и регистрации. Легко скачивается с www.peasant.hotmail.ru/bred. Можно установить неконтрастный фон, который просто-таки ласкает взгляд. :) Отечественный "Блокнот" AKA BRED2 максимально удобен для пользования и приятен во всех отношениях. Да, все мои материалы в][неизменно проходят через это чудо отечественного программирования. 1

Кривой софт нужно заменить на прямой. Немедленно! Причем менять будем на нашу, отечественную софтину, гордо именующую себя BRED2. Автор программы абсолютно уверен, что его продукт - самый лучший на данный момент из всего множества блокнотообразных.



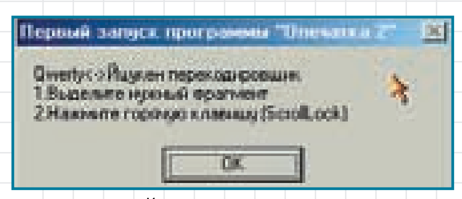
Бредим вместе

Следующий претендент на постоянную прописку в твоем компе - программа COOLer by bAmBi [CPG]. Истинно кулхацкерская прога, закоженная на ассемблере и имеющая GUI-евый интерфейс. Программа элементарно, в два клика, заносится в меню "Автозагрузка" и заводится при каждом запуске системы, ненавязчиво располагаясь в системном трее. В сфере ответственности программы такие задачи, как: сохранение и восстановление месторасположения иконок на рабочем столе, изменение цвета текста под иконками, а главное - программа позволяет в легкую сделать фон любой иконки на десктопе прозрачным. Так что если ты любишь аккуратность и содержишь свой рабочий стол в чистоте и уюте - смело скачивай и ставь эту неприметную, но нужную софтину. Искать здесь - www.filesearch.ru по алиасу cooler.



Vbksq Ltleirf? Rjycnfynby Vfrfhsx!

Сидишь, бывало, письмо кропаешь слепым десятипальцевым методом, посмотришь минут через 5 на экран, а там - мама дорогая! Какие-то Vbksq Ltleirf? Rjycnfynby Vfrfhsx! вместо "Милый Дедушка - Константин Макарыч!" Хочется рвать и метать, а переписывать все заново совсем не хочется. Для таких забывчивых (в плане переключения кодировок) перцев имеется прога с названием "Опечатка". Лично мне она спасла массу нервов и времени, несмотря на то, что проделывает она всего лишь одну плевую операцию - перекодирует латинские символы в русские и наоборот. Работает во всех стандартных окнах ввода. Умеет переводить буфер. Понимает плаг-ины. Качается с www.ipom.ru/golomin/snoop.htm

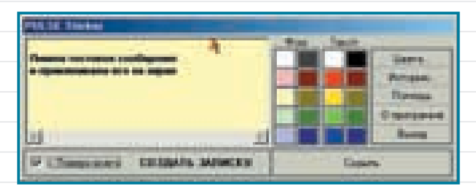


Не все то "ЙЦУКЕН!", что на экране.

Лично мне программа по имени "Опечатка" спасла массу нервов и времени, несмотря на то, что проделывает она всего лишь одну плевую операцию - перекодирует латинские символы в русские и наоборот.

Сага о липких листочках

Теперь отвлекись от чтения и посмотри на свое рабочее место. Что, караул? У тебя тоже все завалено обрывками бумаги, экран залеплен липкими листочками, а на столе валяются обрывки записочек, какие-то е-мейлы, урлы, которые структурировать и упорядочить никак не удается. Может попробуешь воспользоваться виртуальными липкими листочками, которые можно запросто клеить прямо на рабочий стол? Есть такая программа PULSE Sticker v 2.1 и лежит она на http://pulse.da.ru. Занятно выглядит, умело противостоит глюкам системы и делает все возможное для сохранения твоих записок в неизменном виде. Обязательно стоит попробовать. У меня эта прога живет с незапамятных времен, и отказываться от нее в пользу других подобных я пока не собираюсь. В использовании ну очень дружелюбна к пользователю. :)



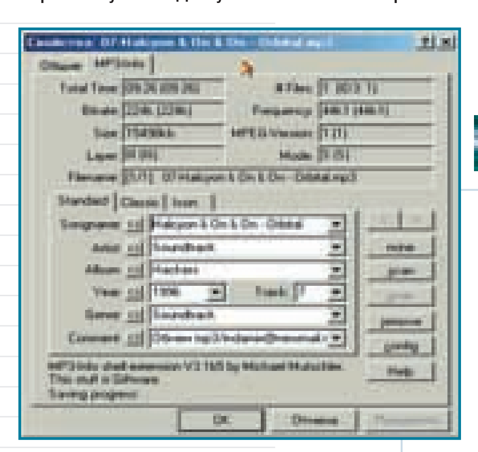
Лепим горбатого

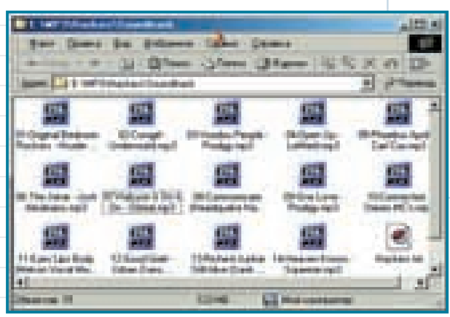
Мульти-пульти

Multi-Clipboard v2.0. Программа от того же производителя (http://pulse.da.ru), предоставляющая в твое распоряжение до 10 виртуальных текстовых буферов обмена. Мне программа очень пригодилась, когда я плотно занимался html-страничками. Очень запаривало одни те же тэги и куски текста по сто раз заново вбивать, а встроенный виндовый буфер тут ничем помочь не может, не готов он для этого. Скажем, надо тебе постоянно по ходу пьесы вставлять в документ какое-то повторяющееся предложение или абзац, просто помещаешь его в очередной буфер, и он спокойненько ждет своего часа. По мере надобности достаешь нужный текст мышкой, всего пара кликов - и все в ажуре. Использование Multi-Cliboard весьма просто и интуитивно понятно, интерфейс русский, программа бесплатная. Тебе понравится. :)

Порядок в танковых войсках

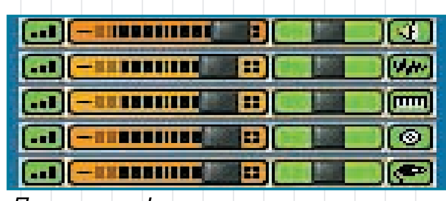
Теперь переходим от работы к развлечениям. Пройдемся по твоей коллекции закомпрессованной музыки в MP3. “Порядок в танковых войсках” очень быстро наведет прога MP3-Info Extension, которую можно легко интегрировать в винды. Качаешь прогу на http://odin.mutschler.de/mp3ext/, ставишь ее в систему и получаешь совершенно новый вид всех иконок mp3-файлов, и имеешь массу дополнительной информации о самих файлах. Все это быстро и на халяву. Основной плюс программки в том, что с ее помощью ты визуально можешь определить битрейт файла и элементарно получаешь доступ к тэгам в самом файле.





Теперь переходим от работы к развлечениям. Пройдемся по твоей коллекции закомпрессованной музыки в MP3. “Порядок в танковых войсках” очень быстро наведет прога MP3-Info Extension, которую можно легко интегрировать в винды.

Полюбовавшись на новый вид своей музыкальной коллекции, как раз впору проапгрейдить еще одну врожденную виндовую фичу - регулятор громкости. В принципе, с ним можно жить, но можно жить и еще удобнее! Например, с ZVolume Pro. Программа опять же ничего революционного не обещает, но удобство управления твоим компьютеризированным “музыкальным центром” возрастает кардинально! Сразу видно - наши ребята сделали! Качаем шароварную версию проги с www.shell-toys.com/zvolume/, наслаждаемся программой в течение 30 дней халявно, потом наступают моральные искания - регистрировать обычным образом или альтернативно, т.е. асталавистно. :) Ну, пока до регистрации далеко, рассмотрим, что же там inside. Мастер инсталляции установит софтину на винт, при первом запуске ты увидишь ее иконку в системном трее.



Дадим гари!

Теперь начинаем пользоваться. Программа через свой внешне скромный, но функциональный и удобный интерфейс (не забудь о поддержке технологии скринов!) позволит управлять установленным в систему программным MP3 плеером, аппаратным CD-плеером, но главное - ZVolume Pro умеет мгновенно регулировать уровень звука и вообще глушить его (mute). Не забудь задать список “горячих клавиш”, с ними жизнь вообще становится малиной, отвлекаться, меняя уровень звука, давя на “Паузу” или скача козлом по трэклисту, не приходится совсем. :)

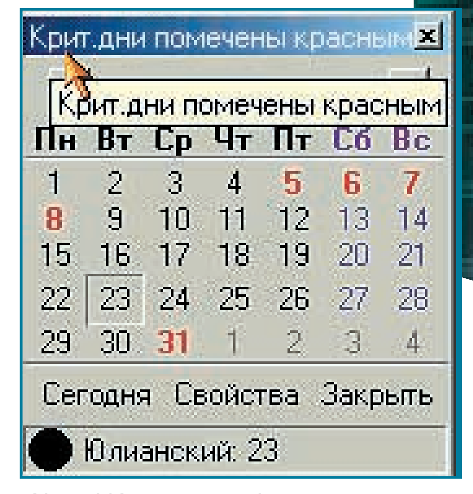
Наше - значит лучшее!

Ну, и на закуску - просто СУПЕРСКИЙ продукт деятельности отечественного программиста Юрия Герасимова - Chameleon Clock. Программа лежит на www.softshape.com и знаменита такими вещами, как: поддержка скинов, в том числе от Winamp, т.е. внешний вид часиков ты можешь настроить по своему вкусу, часы не занимают место на рабочем столе, предоставляют в твое полное распоряжение удобный календарь, мощный будильник, “позволяющий показывать сообщения, играть MP3, WAV, MIDI, CD-музыку, запускать программы, открывать документы, выключать компьютер регулярно в указанное время.



Календарь на сегодня

Из необычного - Chameleon Clock в заданное время автоматически синхронизирует системное время с атомными часами на специальных серверах, показывает время в любых часовых поясах, имеет многоязычный интерфейс, патриоты могут запросто русифицировать программу. Для любителей женского пола - возможность просчитывать “критические дни” твоей подруги. Подсчитывай, конечно, но не светись, а то у самого “критические дни” могут наступить.



Alarm! Красные дни!

Как оно обычно бывает - хорошие программы вызывают повышенную активность крякеров по всему миру. Пользуясь случаем, я попросил автора программы рассказать, каким образом он защищает свое детище.

Как оно обычно бывает - хорошие программы вызывают повышенную активность крякеров по всему миру. Пользуясь случаем, я попросил автора программы рассказать, каким образом он защищает свое детище. “Защиту от крякеров я писал сам, используя шифрование blowfish, хэширование и некоторые другие приемы. Какое-то время она держалась - пока не начали распространяться тулзы, автоматизирующие in memory patch. Хотя первый кряк был сделан именно российским умельцем, и он не использовал in memory patch. Сейчас кряки сошли на нет, хотя время от времени программу покупают по ворованным кредиткам, потом выкладывают украденные номера в Инет - в общем, как у всех. Даже скучно. Несмотря на то, что для российских пользователей цена составляет 100 р. против $24.95 для всех остальных, в воровстве лидируют именно русские. Менталитет, однако... Борьба же с крякерами сводится к работе над защитой программы от взлома и постоянному закрыванию украденных номеров (купленных по ворованной кредитке) в самой программе. Ну еще к закрыванию крякерских сайтов время от времени :) и отслеживанию $CRACK$.TALKS, deja.com, astalavista.box.sk на предмет всплывания новых кряков или номеров. Рутинная работа, в общем.” :)

Чтобы не становиться на скользкий путь поиска альтернативных методов регистрации программного обеспечения, ты совершенно бесплатно можешь получить один из пяти регистрационных кодов для Chameleon Clock, если не поленишься и нарисуешь скин для программы в стиле][. Имена победителей будут опубликованы в одном из номеров][, а готовые скины, которые обязательно выложим на сайт, мы ждем по адресу centner@xakep.ru.

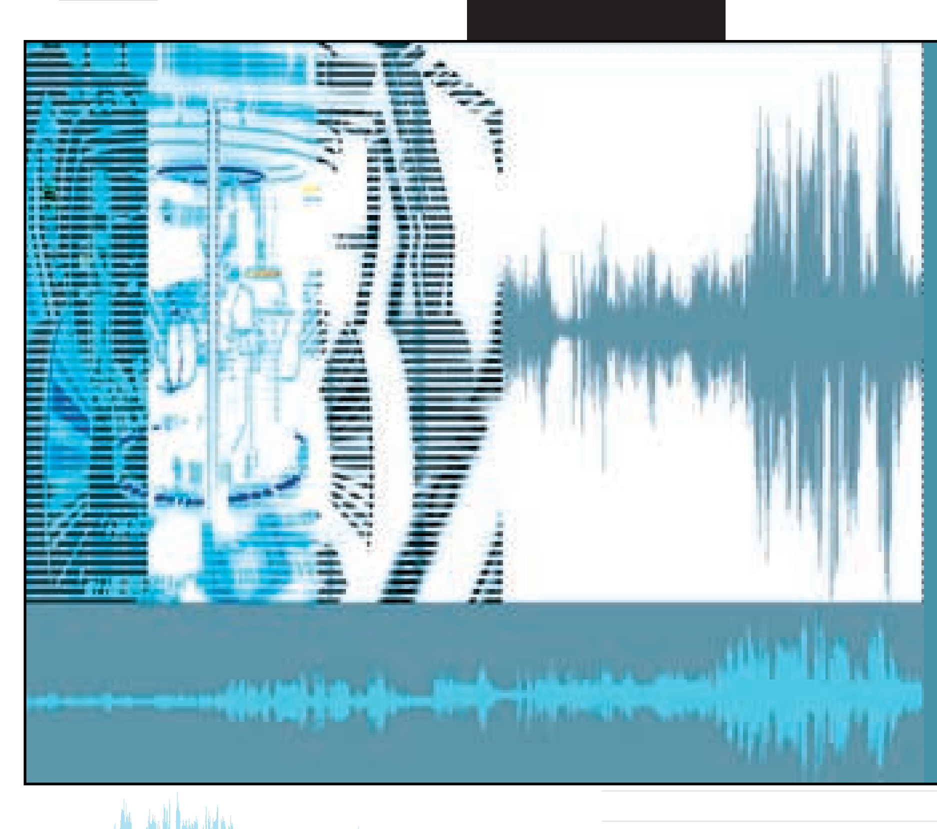


MP3 - это просто!

Что такое MP3 и для чего оно нужно?



Михаил М.Федотов (fmm@uic.nnov.ru))



С тех пор как я всерьез увлекся производством и собиранием кодированной музыки, меня (и многих моих друзей) постоянно мучил вопрос о том, как эту музыку кодировать, чтобы потом, лет через несколько, не было стыдно за свою криворукость. Вот и начались антиобщественные эксперименты, тестирования и скандалы по поводу выбора нужного кодека. Для того чтобы избавить тебя от подобных проблем, мы все распишем подробненько и подскажем тебе, как и чем кодировать любимую музыку и не сесть при этом в лужу.

Выбор формата – почему именно MP3?

Несколько лет существования всяких новых альтернативных форматов довольно ясно показали, что существенно превысить качество MP3 на равных битрейтах они пока не могут. Немногие исключения относятся к конкретным битрейтам. Так, на наиболее высоких битрейтах хорош формат MP2, а на самых низких неплохо себя чувствуют VQF, WMA. Но если MP2 представляет отдельный интерес конченым аудиофилам, которые требуют высокого качества, но пока не способны отказаться от компрессии столь высокого уровня - в несколько раз, то все остальные в целом не стоят того, чтобы всерьез задумываться об их использовании для кодирования CD Audio. Одним из главных аргументов в пользу MP3 является непрекращающийся бум популярности MP3, что влечет наличие хорошего софта и простоту пользования. Фактически, во многих областях MP3 конкурирует с CD Audio. Не знаю, что бы я сделал с человеком, придумавшим вместо высококачественных треков на CD делать саундтреки к играм в MP3 128kbs, попадись он ко мне в руки. :)

Технические детали

MP3 предназначался для передачи аудио в виде потока, длина которого неизвестна, как неизвестна длина радиотрансляции - она прекращается, когда ты выключаешь радиоприемник. Поэтому как поток MP3, так и его статичная форма - MP3 файл, состоят из множества расположенных один за другим одинаковых по формату блоков данных, называемых фреймами, в последовательности которых и хранится закодированный сигнал. При сжатии с потерями, как в MP3, так и во всех аналогичных форматах, производится экономия места за счет "выбрасывания" части сигнала, потеря которой не повлияет на качество звучания.

Даже при четырехкратном сжатии оригинала PCM 44.1kHz 16Bit Stereo (CD Audio) качество сжатого сигнала не устраивает лишь немногих. Многих устраивает и результат двенадцатикратного сжатия, что дает MP3 128kbs, но это вынужденный экстремизм, диктуемый слабостью аппаратуры и ограниченностью пропускной способности канала или дискового пространства. Слух не у всех настолько испорчен.

При четырехкратном сжатии оригинала PCM 44.1kHz 16Bit Stereo (CD Audio) качество сжатого сигнала не устраивает лишь немногих. Многих устраивает и результат двенадцатикратного сжатия, что дает MP3 128kbs, но это вынужденный экстремизм, диктуемый слабостью аппаратуры и ограниченностью пропускной способности канала или дискового пространства. Слух не у всех настолько испорчен.

Что есть VBR, CBR и вообще битрейт ?

Битрейт - ширина потока, требуемая для хранения одной секунды аудио из фреймов одинакового формата, или объем файла для хранения той же секунды. CBR (постоянный битрейт) - случай, когда все фреймы в файле/потоке имеют один битрейт, а кодер при кодировании старается вместить в данный объем максимум реально слышимого сигнала. VBR (плавающий битрейт) имеет место, когда задается не битрейт, а обобщенная оценка требуемого качества кодирования, и для каждого фрейма битрейт повышается от минимальной границы до тех пор, пока не выполнится одно из трех усло-

Не секрет, что во многих областях MP3 конкурирует с CD Audio. Но не знаю, что бы я сделал с человеком, придумавшим вместо высококачественных треков на CD делать саундтреки к играм в MP3 128kbs, попадись он ко мне в руки. :)

вий - либо будет достигнут потолок формата в 320kbs, либо потолок, заданный пользователем (<=320kbs), либо будет достигнут заданный уровень качества.

Как производится кодирование

В процессе кодирования сигнал раскладывается по частотным диапазонам, с одной стороны, и по временным интервалам, с другой. При кодировании в соответствии с применяемой психоакустической моделью и режимом кодирования из имеющихся частотных составляющих выбирается наиболее ценная часть, которая и помещается во фрейм, соответствующий данному временному отрезку.

Для стереосигнала существуют четыре режима кодирования. В режиме Dual Channel выделенный объем делится между левым и правым каналами поровну, кодирование производится независимо; это полезно, когда данные в каналах мало связаны. Часто применяется на высших битрейтах в надежде достичь максимального качества, исходя из предположения, что кодер может допустить ошибку в распределении свободного места между каналами в режиме Stereo. В режиме Stereo также производится раздельное кодирование сигнала, но кодер может перераспределить поток между каналами: отдать одному каналу больше места, чем другому, если для его кодирования нужно больше места, отчего в среднем качество возрастает. Это обычный режим работы на битрейтах выше среднего. Существуют также два режима под общим названием Joint Stereo (MS Stereo & IS Stereo), в них активно используется корреляция между каналами, что дает, как правило, значительное улучшение на битрейтах от среднего (160kbs) и ниже.

Что мы теряем при кодировании

Эмоциональная окраска композиции определяется множеством мелких деталей, стерео- и любых других спецэффектов. Чем ниже битрейт, тем больше теряется подобных ювелирных мелочей, а в итоге мы получаем совершенно другую композицию, если только не имеем дело с тупой прямой бочкой на фоне полной тишины (знакомый по дискотекам равномерный "бум-бум").

Пара слов о народном образовании

Некоторое время назад в связи с MP3 существовало очень большое число сказок и домыслов - в частности, о "великолепном" качестве MP3 128kbs, о неподъемности объема MP3 320kbs при использовании современных винчестеров и т.д. Сейчас большинство активного народа начиталось вполне достаточно, и не требуется подробного ликбеза, но кому все же требуется, мо-

Дружелюбный к пользователю кодер состоит из двух частей - непосредственно самого кодера, который можно запускать с нужными ключами из командной строки, и графического интерфейса, которым можно что-то сделать "вручную".

жет почитать неплохую коллекцию аналитических материалов на www.ixbt.-com.

Кодеры, которые мы выбираем

Список кодеров, привлекавших в разное время к себе пристальное внимание, выглядит на сегодня приблизительно так:

1. AudioActive Production Studio разных версий
2. Blade Encoder
3. Radium MP3 codec
4. GOGO
5. L3enc
6. Lame
7. FhG MP3 Producer
8. Mp3enc
9. PULSE MP3 Master
10. SCMPX
11. Xing MP3 Encoder
12. Xing MPEG Encoder
13. Plugger
14. MP3 Compressor
15. MusicMatch Jukebox
16. Nero
17. SoundLimit
18. mpegEnc 0.07a

Названия приведены не полностью, но это в основном относится к отстойным кодерам, которые определим сразу. Это MP3 Compressor, который никогда не был кодером, а был фронтендом для кодека из старой версии MP3 Producer; PULSE MP3 Master, являющийся обрамлением для SCMPX; Plugger, в котором использована психоакустическая модель AT&T и который не выдерживает сравнения с лучшими кодерами; Xing MP3 Encoder и Xing MPEG Encoder как превзойденные новым MusicMatch. SoundLimit отбрасывается как низкокачественный кодер, за ним следует по той же причине Blade Encoder, хотя он немного лучше. Mp3enc также сходит с дистанции, так как ошибки с кодированием высоких частот, несмотря на заявления FhG IIS, в версии 3.1 так и не были окончательно исправлены. MP3 Producer плох интерфейсом, а кодек от него существует отдельно в более удобном виде, обозначен как Radium codec. AudioActive был полезен, когда использовался одноименный аппаратный кодер MP3, сейчас это неактуально ввиду возросшей мощности компьютеров, поэтому он остается, как и MP3 Producer, только оболочкой к кодеку. Nero выбывает в пользу MusicMatch. Про SCMPX ничего не слышно настолько давно, что можно про него забыть, как не вызывавшего положительных эмоций и раньше. Старый добрый неторопливый mpegEnc оказался обойден новым неплохим кодером Lame и, с учетом медлительности, сходит с дистанции.

Итого у нас осталось:

1. Radium MP3 codec
2. GOGO
3. L3enc 2.61
4. Lame
5. MusicMatch Jukebox

Перечисленные кодеры используют один из четырех алгоритмов кодирования - старый неплохой алгоритм FhG в Radium MP3 codec, еще более старый, но, по отзывам, превосходящий его на 256kbs по качеству L3enc 2.61, и наоборот, более новый - в MusicMatch, являющийся по совместительству очень быстрым кодером, в отличие от предыдущих кодеров FhG IIS. Lame использует собственные алгоритмы, а GOGO полностью основан на Lame. Распространенные в свое время кодеры на базе ISO, таким образом, полностью выпали из рассмотрения. Только Lame на раннем этапе имел с ним много общего. В число неплохих, но не рассматриваемых за ненадобностью (других достаточно, аналогичных по качеству и возможностям) вошли AudioActive и Nero.

Преимущества и недостатки кодеров

Кодеры FhG IIS первоначально предназначались исключительно для профессиональных применений, в число которых высококачественное хранение музыки не входило, поэтому основной акцент везде и всегда был на 128kbs. На фоне этого выглядит удивительным высокое качество l3enc 2.61 на битрейте 256kbs, учитывая разногласия в оценках качественности кодирования на данном битрейте всех последующих версий кодеров FhG.

Другой кодер, рекомендуемый для высоких битрейтов, - Lame. Это наиболее активно развиваемый современный кодер. В нем есть уже довольно приемлемая реализация VBR, местами превосходящая реализацию VBR в MusicMatch. Данный кодер хорош для кодирования на высоких битрейтах, исключая особые случаи, которые, впрочем, можно подобрать для любого кодера. Для любого кодера найдется немало звуков, которые плохо поддаются кодированию им. В частности, для Lame это, например, некоторые сложные стереоэффекты, которые даже на 256kbs кодируются плохо, но с помощью Lame - хуже, чем FhG. При всем этом Lame намного быстрее L3enc.

Кодер GOGO является лишь сильно разогнанным по скорости Lame за счет грамотного перевода большей части кода на ассемблер, что вместе с использованием особенностей процессоров, таких как 3DNow!, дает прирост скорости в несколько раз. Минус GOGO в том, что соответствующая версия Lame всегда выходит раньше. GOGO можно использовать вместо соответствующей версии Lame, если у тебя медленный компьютер.

Таким образом, если тебя интересует битрейт 256kbs, то бери L3enc 2.61 и встраивай его в свой любимый граббер. Если тебя не устраивает его скорость, бери Lame. Если не хочешь или не умеешь прикручивать кодер к грабберу, или не хочешь следить за версиями Lame, то бери MusicMatch, в нем одном есть и граббер, и кодер, кодирует быстро и неплохо. Но лучше настроить L3enc 2.61 или Lame. Да, версию L3enc надо брать именно 2.61.

Если ты такой маньяк, что требуешь 320kbs, то бери Lame и задавай дополнительные вопросы на форуме (www.uic.nnov.ru/~fmm). Для более низких битрейтов выбор становится гораздо более неоднозначным. С одной стороны, имеем Lame, в котором осуществлено разумное автоматическое переключение JointStereo/Stereo режимов, это выгодно отличает его от L3enc. С другой стороны, кодеры от FhG всегда специализировались на низких битрейтах и, соответственно, дают высокие результаты.

Поэтому, если тебе нужны битрейты от 160kbs и ниже, учитывая радикальное ускорение работы в последней версии кодера от FhG, определенно имеет смысл взять MusicMatch, и только если он не устроит, брать Lame, и в последнюю очередь - L3enc. Но, скорее всего, он тебя устроит. Если же нужны битрейты выше 160kbs, но ниже 256kbs, то начинай с L3enc, потом MusicMatch, потом Lame.

Граббер ко всем рассмотренным кодерам, кроме MusicMatch, можно брать любой, поддержка кодеров сейчас есть везде. Для плохих дисков может пригодиться EAC (www.exactaudiocopy.de), но на хороших CDROM-ах мало какой граббер не подойдет. Но EAC - тот граббер, который я бы рекомендовал.

Замечания по поводу психоакустической модели и VBR

Психоакустическая модель является основной отличительной характеристикой кодеров, именно она определяет, что оставлять из сигнала, а что отправлять в /dev/null. Но она не может быть единой для всех битрейтов, иначе мы бы терпели MS/IS Stereo на 256kbs, что портило бы звук, либо не имели бы его на 96...128kbs. Поэтому совершенно естественно ожидать от кодера разного поведения в зависимости от битрейта либо обеспечения возможности ручной настройки. Последнее всегда было слабым местом FhG (не любят они позволять что-то настраивать), а размышления по поводу первого пункта привели к тому, что сейчас в Lame внесено несколько изменений, позволяющих ограничить требовательность модели, в основном ради высоких битрейтов, вплоть до полного ее отключения, в предположении достаточности битрейта 256...320kbs

для кодирования даже в таком битрейте.
Что же до VBR, то при всей разведенной вокруг него шумихи он по-прежнему себя еще не оправдывает. Можно экспериментировать с VBR в MusicMatch или Nero, последить за его развитием в Lame, интересного узнать можно много, но для практического применения он пока приспособлен мало. При том же среднем битрейте какого-либо радикального улучшения качества не наблюдается, а вот потери - местами запросто. В общем, меньше надо обращать внимание на рекламу. 8-)

Использование кодеров

Дружелюбный к пользователю кодер состоит из двух частей - непосредственно самого кодера, который можно запускать с нужными ключами из командной строки, и графического интерфейса, которым можно что-то сделать “вручную”. Поскольку многие из авторов кодеров это понимают, то выпускают либо кодер без GUI (только с командной строкой), либо дают возможность запуска в обоих режимах - и в пакетно-ключевом, и в интерактивном с GUI-интерфейсом.
В обоих случаях с программой может использоваться frontend - внешний графический интерфейс, подающий команды кодеру. Это часто облегчает использование command-line кодеров (Lame, L3enc etc). Большинство cd-грабберов могут выполнять функции такой программы-оболочки, при этом часто обеспечивается одновременная поддержка сразу многих кодеров и кодеков, поэтому можно кодировать любым из установленных на выбор. Отдельные оболочки тоже существуют. Для Lame, например, хороша RazorLame (www.dors.de/razorlame). Единственное, чем я не могу порадовать, - это рекомендациями параметров кодирования для Lame. Дело в том, что наиболее подходящие параметры могут меняться от версии к версии, и любые рекомендации устаревают. Но дискуссии по поводу данных параметров можно наблюдать (спрашивать, читать) и в моем форуме, а в фидо - RU.MPEG (FIDO7.RU.MPEG), это один из ее излюбленных вопросов.
Хотя большинство программ кодирования имеет либо “неотрываемый” GUI интерфейс, либо интерфейс командной строки, либо оба, есть еще один тип кодеров, которые ставятся в Windows как системные кодеки. После их установки становится возможным работать с MP3, “обутыми” в заголовок WAV. (Под аббревиатурой WAV скрывается всего лишь формат заголовка файла, а внутри там может быть хоть англо-русский словарь - о том, что это словарь, будет знать соответствующий данному формату данных кодек, и именно он будет читать файл и выдавать системе якобы содержащиеся в нем звуковые данные. Соответственно, в нем может находиться и MP3 содержимое.)
Самой известной программой такого рода был кодек от старого MP3 Producer. Сейчас его с успехом заменяет аналогичный кодек от Radium, сделанный то ли из MP3 Producer-а следующей версии, когда кодек перестал устанавливаться в систему (был наглухо зашит внутри программы), то ли из AudioActive, судя по скорости кодирования. В то же время существует еще один вполне официальный бесплатный кодек от FhG, но он позволяет только декодировать.

Выводы

Пожалуй, все главное сказано выше, и добавить к этому можно немногое, не пускаясь в детали. Деталей же можно собрать огромную энциклопедию, и если тебя всерьез интересует затронутая тема, то не составит труда найти в Интернете множество текстов, касающихся цифрового кодирования аудио. Приглашаю также посетить свой существующий около года The MP3 Forum, (www.uic.nnov.ru/~fmm/-cgi-bin/mp3forum.cgi), который на данный момент читают и в который пишет немало людей, интересующихся MP3. Они смогут ответить на большинство твоих вопросов.
Удачи!



Паштет из Интернета

Эно Рауд (eno@xakep.ru)



Есть такие личности, на которых смотришь и думаешь: "Ну ни фига себе! Ему бы компьютер дать - получился бы реальных хакер". И вот лидер IFK, Паштет, как раз такой человек. Весь его вид прям орет: "Щас как хакну на хрен!" =). Я просто не мог удержаться от соблазна пообщаться с ним. Оказалось, и впрямь хакер. Но будущий :).

Х: Паштет, привет. Расскажи, как вообще создаются группы? Все мы учимся в школе, в институты поступаем, но вот группы... это как школьное увлечение, потом перерастающее в профессиональную группу?

П: Не, ну, наверное, все это начинается, скажем так, с банального... Сначала было просто желание играть музыку, потому что мы поняли, что можем делать это не хуже, чем другие, конкретно, потому что у нас в голове. Не то что бы все поняли, что они - супер музыканты и пора уже выходить на большую сцену, напротив, никто до этого особо не играл, поэтому просто мы посмотрели, что на концертах происходит, как много говна в мире шоу-бизнеса, тогда еще не совсем развитого, и подумали, что можно что-то такое сделать, а так как был такой молодой и творческий задор, то, естественно, все были самоуверенны и амбициозны.

Х: Это была группа приятелей или кто-то один решил и начал искать народ?

П: Понимаешь, это была не группа приятелей или одноклассников, скажем так, мы все встретились практически на концертах, именно через музыку мы все сошлись, и в принципе все участники не то что бы из разных социальных слоев, у нас в стране нет все-таки такого разделения, ну, скажем так, разных взглядов жизненных, и где-то в каких-то местах мы нашли точки соприкосновения, и получилась группа.

Х: А первое выступление где было?

П: Это был такой клуб "Алябьев", тогда он был такой номер один, где выступали все коллективы такого плана. Сначала был "Алябьев", потом был клуб "Перекоп" в кинотеатре "Перекоп", потом был клуб "Акватория", а потом вся тусовка перетекла в клуб "Свалка", где и находится до сих пор.

Х: А вы компьютеры используете, когда звук делаете?

П На сцене нет, к сожалению, а когда мы записываемся в студии, то да. Т.е. два последних альбома записаны полностью при помощи компьютера, у нас была даже идея сделать отметку на альбоме. Ну, знаешь, как группа "Rage against the machine", которая пишет у себя на альбомах, что этот альбом был записан полностью исключая электронику. Мы даже наоборот хотели написать, что весь этот альбом был записан при помощи компьютера и таких-то программ.

Х: А ты, вообще, как сам-то, с компьютерами дружишь?

П: Месяца два назад мне было очень тяжело, т.е. мои отношения были очень тяжелые, я вообще ничего не понимал, знал только, что есть Enter, Esc, Delete, соответственно. А пару месяцев назад мы купили наконец-то компьютер, и, знаешь, такой период у человека, когда появляется компьютер, и он в любом случае, какой бы он ни был хороший, плохой, умный, глупый, у него происходит первый сдвиг, тем более когда рядом тут же стоит модем и начинается... Раздавать всем с важным видом свои е-мэйлы, ночами сидеть в Интернете и т.д. Когда компьютер появился, подтвердилась моя давнишняя теория, еще со школы, что учиться работать на компьютере человек может, только когда этот компьютер есть у него дома.

Х: А ты чатишься вообще в инете? В чате треплешься с народом?

П: Да я вообще не знаю, какие есть чаты. Я пока залезаю, смотрю - чего там где.

Х: А e-mail есть для всех, для фэнов, например?

П: Я пока не знаю. Адрес есть, конечно, но я пока не знаю, имеет ли смысл его давать и чем это кончится.

Х: Будет очень много писем =). Причем часто по сотне одинаковых =).

П: Я тоже так думаю.

Х: Ну а ты не собираешься завести себе такой публичный мейл?

П: Ну, во-первых, должен отрыться сайт буквально сегодня или завтра, если уже не открылся, так как он уже оплачен. Т.е. все технические дела уже сделаны. И там должно быть достаточно много места уделено, я не знаю, как это профессионально называется, ну там guest book и тот же чат там должен быть и обязательно должны оставаться какие-то послания, для нас очень важна эта ответная реакция.

Х: А ты не собираешься сделать мультимедийный CD, как Дельфин сделал, на диск видеоклип выложил?

П: Обязательно. Я не знаю, какие есть возможности у такого варианта выпуска диска. Но мне бы не хотелось, чтобы это был только видеоклип, может быть это должно быть наоборот, как снимался видеоклип, т.е. такая информация, которую с ТВ не почерпнешь. Чтобы для человека это было не только в виде "вставил компакт - посмотрел в очередной раз то, что он видел по телевизору".

Х: Первый вопрос, который мне задали все, когда узнали, что придет Паштет: "Спроси его, что такое IFK?"

П: Insect flying killer - летающие убийцы насекомых, хотя на самом деле это грамматически неверно, потому что на дихлофосе, с которого это взято, это пишется как flying insect killer. Ну ты понимаешь, сокращение FIK - не звучит, поэтому мы пренебрегли английской грамматикой.

Х: А с чего вдруг такое название? Просто от балды?

П: В тот момент на Западе только начиналась мода на аббревиатуры, и хотелось чего-то такого же модного.



Ты такой агрессивный на сцене. А вот когда ты последний раз дрался, морду кому-нибудь бил?

П: Мне сложно сказать - когда, так как это периодически происходит, но вот так чтоб это была какая-нибудь супер-драка - нет, это происходит периодически, когда я выпиваю сильно, потому что идет такой "no control".

Жертвы обычно кто?

П: В основном безголовые люди, которые творят беспредел. Очень тяжело с ними общаться, слова, злобные взгляды. Фразы "Ну все, после концерта вам пи@дец" достаточно часто звучат в наш адрес.

А у тебя есть какая-нибудь фенька, которую ты везде с собой таскаешь, на концертах?

П: Нет, нет, такого нет. Пейджер да плеер.

А что слушаешь в плеере?

П: Очень много чего слушаю, но русской музыки практически не слушаю.

Подожди... ты Бориса Моисеева не слушаешь, Пугачеву там, Киркорова? Совсем, совсем? =)

П: Во! Кстати, по поводу Интернета и Пугачевой, была история. За Пугачеву тут проголосовал на сайте "Наше радио", потому что мне надо было за кого-то проголосовать, вот. Выпускаем новую песню недавно на "Русском радио", а там есть "чартова дюжина" - сайт, на котором можно проголосовать. Я надеюсь, что меня за эту информацию не убьют на "Русском радио", которые на самом деле хорошие мои знакомые. Так вот, все голосование это идет по опросу с этого сайта. Почему я сказал, что за Пугачеву проголосовал, - там нужно отметить три коллектива, соответственно ты отмечаешь свою песню, а дальше нужно выбрать того, кто, знаешь, точно не попадет, чтоб не перебить тебя. У меня была ситуация - проголосовал за "Чижа", а потом "Чиж" попал, а IFK не попал, или же наоборот нужно голосовать за того, кто, ты знаешь, по-любому попадет, ты видишь, кто там супер.

Короче, ты накрутил себе?

П: Что значит - накрутил?

Ну, голосовал за себя, заходил заново, снова голосовал за себя.

П: Нет, там так нельзя. Ты можешь зайти проголосовать, и если ты вышел и обратно вошел, он говорит: "Вы уже проголосовали".

Хочешь, мы сделаем скриптик, который будет с разных хостов накручивать? =) Наши кодеры сделают такую программку маленькую, она будет накручивать эти счетчики все, будет голосовать постоянно за того, за кого скажешь, постоянно с разных адресов.

П: Ну вот, я тебе рассказываю примерно такую же историю, вот как ты мне сейчас сказал, то, что я ни хрена не понял. =) Точно так же мы сидим, есть у нас такой знакомый, он, не знаю диджей ни диджей, но в свое время был культовый хардкоровый диджей Diger. Сидим мы с ним, говорим, а он сейчас работает с каким-то парнем, который занимается... Кошмар, все... меня застрелят... Занимается тем, что то ли крадет эти программы из Интернета, то ли продает их, т.е. пиратством занимается. Ну вот, и мы начинаем обсуждать это, а он говорит: "Так, стоп. Сколько вам нужно голосов?". Я говорю: "Не знаю, а ты к чему?". "Да это дело пяти минут". "Ну, там, ну триста, пятьсот". "Хотите я вам больше сделаю? Тысячу? Две? А что от этого будет группе IFK?" "Ну она больше будет крутиться по радио". "Не проблема. Завтра все будет".

Все было?

П: Произошел какой-то странный всплеск. Но он произошел не так что бы сразу. Он, видимо, тоже все понимает, что там следят за этим. И произошло не так, чтобы включил, а ты там уже на первом месте на следующий день... И мы до сих пор не знаем, он это сделал или нет. С одной стороны, если это не он сделал, а за нас проголосовали - это хорошо, а если он - то это совсем уже кал.

А ты можешь описать свою личную модель идеальной женщины, какая она должна быть?

П: Это очень тяжело. Это, знаешь, как на банальный вопрос банальный ответ. Это моя жена. Т.е., наверное, зря я так сказал, т.е., понимаешь, самое главное в женщине - это ее внутреннее состояние, а дальше может идти красота, прическа.

Ну а внешне-то тебе какие нравятся?

П: А! Внешне - Памела Андерсон. Замечательно! Прекрасный продукт мной так любимого американского общества.

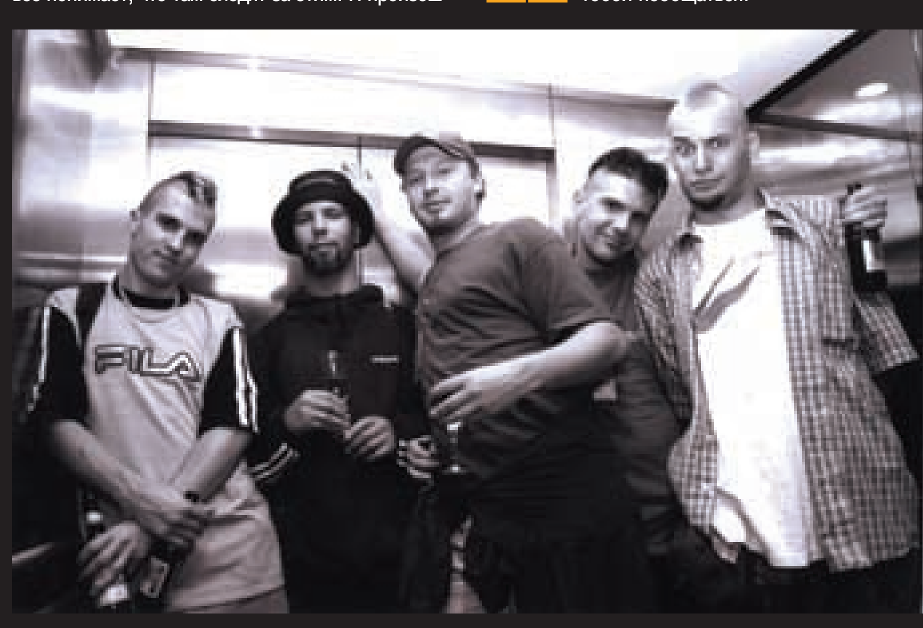
Т.е. в Интернете вся порнушка твоя?

П: Нет, я чего-то как-то на нее не захожу. Первым делом в Интернете я захожу на сайты всяческих коллективов, о которых пытаюсь что-то узнать, а что касается порно сайтов, то, во-первых, у меня очень хреновая линия, поэтому на фотографии я вообще не рассчитываю, а смотреть там разноцветные "XXX" или еще "free girls"... Поэтому я довольствуюсь маленькими баннерами на наших сайтах, где там сиська-писька-сиська-писька.

И последний вопрос: есть способ попасть на твой концерт на халяву?

П: У меня такое впечатление, что их очень много, судя по вырученным деньгам. Ситуация такая, что группа IFK не отошла еще от того периода, когда в 1994 году это все начиналось. Можно было купить бейсболку, широкие штаны, взять в руку гитару, крикнуть "motherfucker", и ты был главный. Все это образовывалось как огромная тусовка, и все ходили друг другу на концерты, сорок человек туда, сорок человек обратно, как стадо...

ОК, Спасибо большое. Было приятно с тобой пообщаться.



САМЫЙ БЫСТРЫЙ DOWNLOAD

Заставь сервер качать гигабайты вареза вместо тебя!

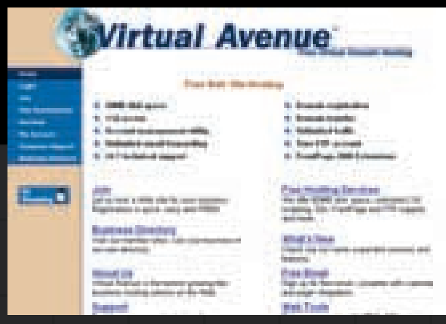
CuTTer(cutter@xakep.ru)

Что требуется от тебя? Гением быть не нужно, нужно только зарегистрироваться в бесплатной хостинговой службе.

Даров, кул-хацкер. Да... Вижу, ты стал реально крут: пооткрывал экстремальное множество порно-серверов, ведешь сайт по хаку, открыл свой варезный IRC-канал.
В общем, растешь, перец. Осталось только одно: открыть онлайн shop по продаже кондомов больших размеров :).
Ты никогда не задумывался, как удобно и быстро закачивать на сервер файлы больших размеров? Понимаю, ты юзаешь Cute FTP. Правильное решение. Но его правильность снижается, когда требуется закачать на сервак 100 мегабайтный файл.
Так что же мы сделаем с такой громадиной? Ты поступишь гениально: на первую ночь будешь закачивать файл себе на компьютер, во вторую - с компа на сервер. Что ж, это достойно неоднократной Нобелевской премии, но ведь есть способ проще - RONDO =).

Пусть файло качает хостинг, а не ты!

Тебе тяжело будет качать порно-видео нехилых размеров. Времени кучу убьешь и сам физически иссякнешь, так что специально для этих целей твой любимый X зарелизил программу X-Uploader. Эта тулза хитрым способом скачивает указанные тобой файлы на любой FTP сервер, к которому у тебя есть доступ, минуя сам процесс загрузки филе на твой комп. На самом деле хитрого в этом ничего нет. Просто для перекачки используется не твой компьютер, а любой сервер. Единственное условие для сервера - поддержка CGI. Принцип работы: ты посылаешь с помощью специальной программы запрос скрипту, чтобы он (скрипт) скачал определенные файлы на твой сервер, используя FTP-доступ. Например, у тебя есть в Интернете свой фанклуб группы Apollo 440. Ты, как ярый поклонник, нарыл кучу mp3'ишек, но вес у них опупенный: мегов 4 каждая :(. А ведь скачать-то нужно весь альбом... Можно поставить сливать всю эту ботву на ночь, а можно выполнить всю работу за пару минут.
И как же мы так хитро увеличим скорость загрузки в сотни, а то и тысячи раз? Все очень просто: у серверов, которые мы поюзаем в процессе качки, типа www.virtualave.net, супер мощная связь с Интернетом! Это тебе уже не вшивые 33600 bps с твоим провом, а десятки-сотни мегабит... Так почему бы не использовать чужую ультра-скорость на благо себя, ведь хостинг от этого не умрет? :)



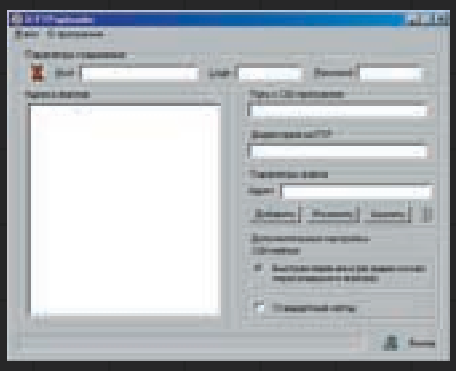
Уж больно раскормились буржуйские хостинги: пора немного забрать их скорости для своих хацкерских нужд!

КЧто требуется от тебя? Гением быть не нужно, нужно только зарегистрироваться у какой-нибудь бесплатной хостинговой службы. Таких вещей полно на Западе и вполне хватает в РуНете. Зарегистрируйся у f2s.com, virtualave.net, h1.ru или webservis.ru. Например, в случае выбора №1 адрес твоего сайта будет - www.upload.f2s.com. Теперь тебе необходимо сдуть сами скрипты и клиентскую часть, с помощью которой ты будешь выполнять все свои действия. Где это скачать: http://www.xakep.ru/articles/releases.

Кладем CGI на сервер

Представим, у тебя возникла идея открыть порно-сервер, на котором будет лежать видео. Для этих целей ты зарегистрировал себе сайт с адресом http://gibbonsex.wethost.com. Само видео будет хладнокровно скачано с какого-нибудь другого платного сервера, например: http://www.lolitavideo.com. После поисков на выбранном порно-сервачке было решено взять MPEG файл: http://www.lolitavideo.com/video/girls.mpeg. Видюшка немаленькая: 40 мб. Все... Что мы будем скачивать - решено, теперь перейдем к настройке скриптов. Распакуй архив xftpupl.zip. На винте появится файл xftpupl.exe и две директории: cgi и shell. В каталоге cgi лежат скрипты, которые необходимо закачать на твой сайт www.upload.f2s.com в директорию cgi-bin. ЦГИ`шкам upload.cgi и uplform.cgi поставь права доступа 755. Это финальные настройки скриптов у тебя на сайте, которые нужно выполнить. Теперь upload.cgi будет доступен по адресу http://www.upload.f2s.com/cgi-bin/upload.cgi. Пристегнись, дружок - пускаем xftpupl.exe. Выскочит окно с кучей всяких полей, будем их заполнять.

Самый быстрый download – click here!



Кажется, все понятно?

Первое поле Host - это "FTP-сервер", куда ты будешь закачивать файл. В нашем случае это gibbonsex.wethost.com, логин: gibbonsex, пароль: dan. Куда вводить логин и пароль, надеюсь, понятно. Выбери, в какую директорию класть файлы: поле - директория на FTP. Теперь добавляй филе, которое ты будешь качать, в данном случае - это один файл: http://www.lolitavideo.com-/video/girls.mpeg. Программа поддерживает перекачку по http и ftp-протоколам. Если необходимо перегнать большое количество файлов - жми на кнопку с блокнотом, появится окно с выбором текстового файла, из которого ты импортируешь список задач для закачки. В поле "Путь к CGI программе" введи: http://www.upload.f2s.com/-cgi-bin/upload.cgi.
Почти все готово к бою, осталось только выбрать метод перекачки инфы. Если выбрать Быстрый, то программа передаст скрипту сразу все файлы, которые нужно даунлодить, но тогда ты не увидишь, сколько осталось процентов для успешной скачки. Стандартный метод немного медленнее, но бегут проценты, что радует глаз =). В общем, не мучайся - выбирай первое.
Все свойства перекачки можно сохранять в файл на случай, если выключат свет :). Жми на красный крестик - процесс пошел.
Есть web альтернатива этой программы, ее ты можешь наблюдать по адресу http://www.upload.f2s.com/cgi-bin/upform.cgi.
При его открытии появятся такие же поля, как и в xftpupl.exe. Заполнять их надо, как и в GUI-версии программы, так что ты справишься. Теперь можешь жать на кнопку Submit. Произошел запуск, но нет ракеты Земля-Воздух - скрипта :), он долго будет соображать, но после минутных раз-

Вместо вшивых 33600 бит соединения с провайдером ты получишь все 100 МЕГАБИТ скорости мощнейшего сервера!

думий покажет, что все скачено. Правда, возможны глюки, но они возникают не из-за неправильного кода скрипта, т.к. у работы CGI программ есть определенный временной срок, по истечению которого они убиваются. :(Это особенно актуально, если ты будешь качать ОЧЕНЬ большой файл - существует вероятность, что он скачается не до конца. Но есть выход, программу можно сделать как демон процесс. Сие можно реализовать, выполнив команду fork.

Если есть Unix shell аккаунт...

В директории shell находится еще одна специальная версия X-uploader'a. Найденное тоже есть Перл программа, но ее необходимо запускать с шелла, так что это уже для элитных хаксоров :).



Нда, в нынешнее время следует считать за счастье обладание крутым шеллом! :(

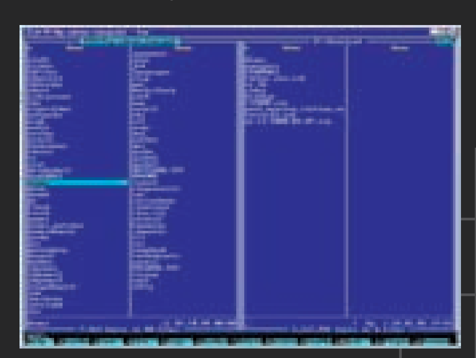
Имя программы upload.pl. Запускай ее, появится строка для ввода имени файла, в котором находится список файлов для перекачки. Вводишь, жмешь enter, побегут точки, одна точка равносильна одной перекачавшейся программе.
Все дополнительные настройки хранятся в самих переменных программы. Так что их придется менять ручками. Но не пугайся: все указания даны в самом коде программы.
Правда, ты все равно столкнешься с трудностями, например, при скачивании файлов, защищенных паролем (Basic Authorization), из теплых стран вернется птица обломинго: вместо файла ты скачаешь информацию об ошибке :(.

Работа над ошибками

Как с этим бороться. Сами скрипты не спасут, и нужный код придется добавлять тебе самому. Вначале необходимо выдрать строку, передающую пароль серверу. Для поиска строчки придется логировать все http запросы. Чтобы реализовать желаемое, надобно скачать программку ISpy с http://xakep.virtualave.net. Заходишь на любой сайт, где назначен вход по паролю, вводишь логин и пароль. Теперь смотришь полученные логи, которые выглядят приблизительно так в Ispy:

```
GET /test/some.mpeg HTTP/1.0
Authorization: Basic cjAwdDpnNmV3cnR6dXQ=
User-Agent: Mozilla/4.0 (compatible; MSIE 4.01; Windows 2000)
Accept: */*
Host: localhost
```

Строка "Authorization: Basic cjAwdDpnNmV3cnR6dXQ=" как раз передает логин и пароль серверу, тебе необходимо добавить в код скрипта всего одну строку: print LOAD "Authorization: Basic cjAwdDpnNmV3cnR6dXQ=\r\n";
Защита преодолена. И на десерт, для любителей "все в одном флаконе", прилагается плугин (plug-in) для Far manager'a.



FAR снова окрещен в X-стиль!

Скопируй dll файл из архива в директорию Far'a Plugins. Теперь программа будет доступна по нажатию клавишу Alt+F1 или Alt+F2, и ты сможешь перекидывать инфо с одного сервака на другой всего лишь нажатием классической клавиши копирования.
В конце конца, ко всем программам можно скачать исходные коды, так что ты можешь корректировать софтину, надругаться на нею как тебе заблагорассудится. Вот и все. Многогигабайтных тебе архивов :).

Свой способ от редактора

Помнится, когда Куттер ворвался ко мне в приват на IRC и начал расписывать устройство будущей супер проги - X-Uploader`a, я заметил пользу проги, несколько отличной от предложенной в материале ;). Я, как и многие наши читатели, увлекаюсь закачкой многочисленных MP3`шек. И случается так, что при модемном коннекте на скачивание трека непосредственно с первоисточника уходит уйма времени, ибо варезные серваки частенько располагаются в отдаленных уголках мира. Так и приходится гиббониться, отслеживая десяток закачек, по скорости стремящихся к 0,5 K/c :(. А как было бы мазёво откачивать файло не с далеких никарагуанских сервантов, а по быстрейшему каналу от моего же прова! Ведь на том же NewCom Port`e, под которым я сижу, дают мегов 5 места на фтп. Приблизительно столько весит приличный трек в 128-ом битрейте или обычный в 192-ом. Таким образом, в настройках X-uploader`a я указываю FTP провайдера, откуда уже и выкачиваю нужное мне файло с максимально возможной скоростью. Этот способ пришел на замену более раннему - заказу нужных файлов себе на почту: при декодировании почтовиком объем высылаемого увеличивался в полтора раза. Такое ожирение сводило на нет всяческую пользу от перегона инфы через провайдерские мощности. А при юзании ФТП я значительно экономил время на закачку. И после каждой скачки удалял уже ненужный файл с прововского ftp - клиентом. Хотя 5 метров - не так много, особо если рассчитывать на скачку огромных файлов того же видео. Но, я думаю, можно договориться с сапортом о выделении тебе 20 мегов вместо 5 положенных. Если же закачка инфы повязана к получению реального бабла (например, гонять варез с сети или жестокое видео-порно для дальнейшей продажи на M1T1N0 BaZaR :), то было бы логичным затовариться коммерческим хостингом прямо у твоего ISP. Прикинь, тебе выделяют 50 метров "под страничку", и уже с их помощью, при активном юзании инета, ты сможешь гонять гигабайты инфы! Короче, есть место для фантазии.

Также я обратил бы особое внимание пользователей локальных сетей с выходом в инет на мазу использования X-uploader`a. В большинстве домашних сетей разрешен бесплатный доступ к FTP-серверу, стоящему внутри сети. Также сей агрегат имеет полноценный "инетовский адрес", такой что туда есть доступ и из внешней сети. Улавливаешь? Мы закачиваем из "Большой Сети" туда нужную инфу. Потом аккуратненько все это дело сливается к тебе на винт, но уже со скоростью, близкой к 10 мегабитам Ethernet`a! Другое дело, что в случае узкого инетного канала, выделенного под локалу, нужная инфа будет долго идти непосредственно на рассматриваемый FTP. Хотя, если все пройдет пучком, - ты нагнешь своего "локального" ISP на гигабайты трафика, что уже походит на сотни долларов ;). Хотя там (у прова), возможно, не лохи сидят, и могут пресечь данную деятельность. Куда шоколадней обстоят дела с лохами-пользователями из твоей локалки. Например, какой-то конченный далдон расшарил, т.е. открыл доступ (в том числе и на запись), ко всему своему винту. Неужели мы его не поимеем? Хотя по прямому назначению там иметь нечего: кривой номер аськи, пароли к лоховским ящикам на mail.ru, пустые логи из чатов и зоофилическое порно :). Если последнее можно хотя б за бабки загнать, от всего прочего - пользы нуль! Но лоха мы все равно накажем. Если у него выделен собственный IP в инет, то мы прокрутим следующий финт. Представим, ты взял под контроль какой-нибудь удаленный сервант, желательно под НТ. Что уж, и представить-то нельзя? :) Ты забрасываешь сначала интересующую тебя инфу на FTP захваченного сервера, а уже оттуда с интерфейса NetBios закачиваешь все необходимое ламерюге - в папку, открытую для доступа и записи. А потом уже подключишься к нему через классическое "Сетевое окружение" и сольешь все заказанное ранее. Сие, опять же, произойдет "на советской скорости" 10 мегабит локалки ;). Расплата придет в конце месяца в размере 10 центов/мегабайт: за 4 гигаза музыкального архива The Orb и Future Sound of London, 2х за скаченные фильмы "Такси-2" и "Бойцовский клуб" и 10 гигабайт свежайшего вареза с 0dayz. В общем, если прокрутишь-таки такую баланду - будешь суперменом :)

РОССИЙСКИЕ КТО ОНИ?

zLOB ака Круглов Олег (zlob@xaker.ru) www.zlob.org.ru

Здравствуйте, мои маленькие любители крепких спиртных напитков. Вы, наверное, тысячу раз видели задефейсенные сайты. Все они были сломаны либо какимнибудь крутым челом, работающим на себя, либо состоящим в хакерской группе. Тебе, конечно, хотелось бы узнать побольше об этих группах: как создавалась группа, кто мемберы, чем занимается группа, каков принцип отбора мемберов, etc. На их сайтах, порой, написано очень кратко или вообще инфа отсутствует. Поэтому мы специально для тебя провели блиц-опрос некоторых российских хак-групп.

Итак, вопросы были следующие:
1) Как появилась ваша группа, кто является основателем и лидером?
2) Есть ли у вас вэбсайт, ИРК-канал, Ftp-сервер, горячая линия техподдержки? :))
3) Сколько мемберов в группе и как можно к вам заджойниться?
4) Какие у вас отношения с другими хакерскими группами (в России и в мире)? Какую считаете лучшей?
5) Самый интересный взлом (дефейс)?
6) Самый прикольный случай из хакерской жизни? :)))
7) На чем вы специализируетесь(фрик, крак, хак, фак, кардинг, вири...)?
8) Пишете боевой софт?
9) У вас бывают сборы в реале? :)
10) Как вы относитесь к Х? ;)



GIN(www.secure.f2s.com)

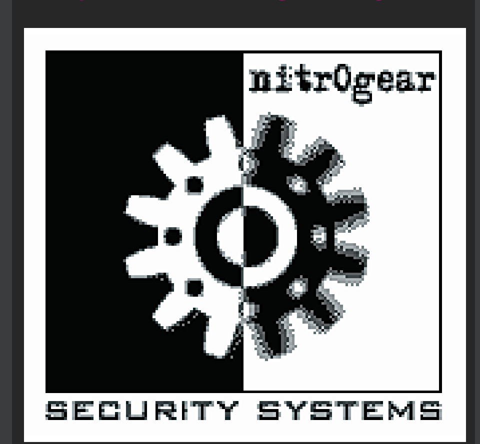
1) Группа появилась в середине 1999 года. Основателями являются []acid[] и flipper, только вот flippera уже год не было в online :(. Позже к нам присоединился D@rkSun_ и Ozzman_ (из бывшего UCL). А чуть позднее $@.@Ni., mam0nt, Z00m[Killer]и r00terman. Лидера в принципе нету :), каждый вносит свой вклад в жизнь группы. Сейчас довольно напряженная жизнь у всех, поэтому отделываются все в основном статьями.
2) Web site: www.secure.f2s.com IRC: Efnet #gin, #dev/ice
3) memberov 7, к сожалению, половина сейчас не активна.
4) Отличные отношения с nitr0gear, UkR, бывший f01 (b00ster, Dar-eye, DiGriz, |DXK|, Interz0id), scori0, www.hack-crack.com (сайт закрылся, но сейчас готовится общий проект www.device.sh), [WhU] wghack.com (их боты сейчас нам очень помогают).
5) Наверно, когда нагибается hosting или *.gov.* :)... весело ;). www.britneyspears.com (тут все понятно), www.kungfuclan.com (какая-то crack team, из Японии или Кореи, не знаю точно :).
6) Случаев прикольных было много. Больше всего запомнился дефейс www.gay.ru (зеркало можно посмотреть здесь ==>> www.secure.f2s.com/hacked/www.gay.ru). Все началось с того, что некий Sonic (Freestyler Group) начал кричать, что он c00lhaks0r etc, посылал всех... А когда я у него спросил, что такое null byte в Perl, он мне ответил "null byte = 0 byte" :))). Вообще, кричать, какой ты крутой и обещать всех захакать - нехорошо: все обычно плачевно заканчивается. Я не считаю себя экспертом в компьютерной безопасности, потому что мы все только учимся. Просто всегда найдется чел, который будет покруче тебя... Поэтому плох тот день, за который ты не узнал ничего нового.
7)Основой группы, разумеется, является network security. Остальные навыки являются дополнительными. Сами понимаете, невозможно детально углубиться в устройство какого-нибудь программного модуля без знания "реверс инжинирега" (asm). Не получится без знаний телефонии позвонить другу в другую страну на халяву или же написать программу, не зная нужного направления кодинга, предоставляющего доступ к желаемому ресурсу. Но все знать невозможно, поэтому каждый может спокойно обсудить интересующую его проблему с другими членами группы.
8) Есть пара сканнеров, CC generator (сейчас уже не актуально). Иногда пишем свои маленькие "штучки", их мы выкладываем в подкрепление статьи, описывающей одну из найденных нами уязвимостей.
9) Хе-хе, сборы конечно же бывают. Когда был в Москве, постоянно собирались Ukr, GiN и f01 :))). Весело было!!! Разумеется, те, кто не смог приобщиться к столице, отметились на межгородском уровне, иными словами, упились в каком-нибудь местном баре =). И вообще, я ненавижу всяких лохов, которые считают, что вся наша жизнь заключается в компах и ограничивается ими же!
10) Считаю, что много ненужного. Но прикольные, любимые нами разделы: UNIXOID и письма читателей :). Кстати сказать, иной раз просто приятно почитать про людей из каких-нибудь из-

ХАК-ГРУППЫ:



вестных security-групп, узнать их взгляды на те или иные вещи.
На анкету отвечали []acid[] & D@rkSun_.
АХТУНГ: На своем сайте эти перцы устроили голосование "Читаете ли вы журнал 'Хакер'", результаты следующие: Да - 117 (56%), Нет - 60 (28%), Иногда - 31 (14%).

NitrOgear (бывший D@MNED) (http://www.nitrogear.org)

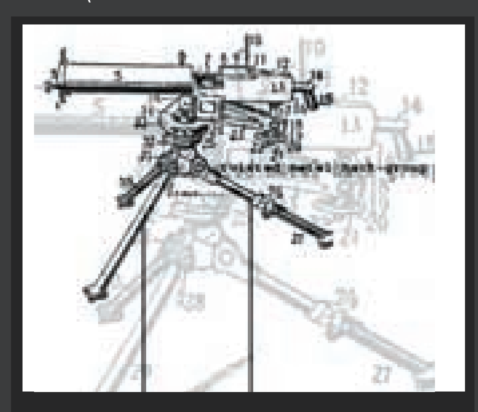


1) В середине 1999 года Ripper основал независимую группу D@MNED с целью просвещения масс по вопросам уязвимостей в различных скриптах и сетевом ПО. Попутно были выпущены такие утилиты, как DCS (D@MNED CGI Scanner) и DHB (D@MNED HTML Builder). Их и сейчас можно найти в разделе FILES нашего сайта.
Прошло много времени, состав группы неоднократно менялся, но постоянной оставалась вера в то, что наше дело приносит кому-то пользу, что мы кому-то нужны. И вот 12 июля 2000 года группа была переформирована и явилась миру в лице независимой команды [nitr0gear] security systems. Теперь наша цель - повышение уровня компьютерной безопасности на нашей Родине. Мы готовы оказать любые виды услуг, с этим связанные (интим не предлагать :).
2) Web-Site: http://www.nitrogear.org
3) Нас четверо: Mist, LSD, Slasher, Ripper. Было пятеро. Одного признали некомпетентным, осталось четверо :). (Прямо как в сказке про 10 негритят - прим. редактора, -хотя по последним новостям к ним присоединился супермен b00ster.) Чтобы заджойниться, надо обладать достойными знаниями и, конечно, сообщить нам о своем желании :).
Принятие нового человека происходит с согласия всех активных членов.
4) Поддерживаем дружеские отношения со многими российскими и украинскими группами. GiN и Uk - тому пример. С зарубежными обычно не идет дальше делового сотрудничества: какие-то они не такие там :). Лучшую сложно назвать, все мы много делаем для продолжения жизни сцены. По кол-ву членов и профессионализму я бы выделил @Stake и w00w00.
5) Дефейсы обычно качеством не блещут :). Я бы сказал, что мы этому особого значения на придаем. Если по значимости, то, я думаю, www.ist-net.ru - Краснодарская сотовая, www.superbest.-com - портал, www.novorossiysk.ru - сайт города, в котором мы живем :).
6) Да не знаю... Их каждый день хоть отбавляй :). А вообще, я со смеху чуть не помер, когда наши мылбоксы пытался заспамить разъяренный владелец взломанного нами сайта :).
7) HACK
8) D@MNED CGI Scanner - штука довольно известная, но не знаю, можно ли его считать "боевым софтом". Также написали пару троянов под Unix. Много чего пишется для использования внутри группы.
9) Раз в неделю мы встречаемся, обсуждаем прошлые и будущие дела, делимся опытом и т.д. Дисциплина внутри группы - это первое дело %).
10) Да неплохо... Радует, что и о нас хоть кто-то пишет :).
От X: хотелось бы немножко дополнить образ

этих ребят, обратив внимание на выделяющийся, очень симпатичный дизайн их сайта, а также на эксклюзивные скрипты, использованные в его создании. Молодцы ребята, так держать!

UKR Team(www.ukrteam.ru)

1) В марте 2000 года несколько парней, увлеченных одним делом ("исследованием безопасности в Интернет"), решили заявить миру о себе. Лидером и основателем команды является UkR-XbIP.
2) www.ukrteam.ru, IRC DALnet: #UkR
3) Сейчас в группе 3 человека, присоединиться можно, поговорив с кем-нибудь из команды, и если человек нравится нам (нравятся, обычно, мужчины ;) как человек и как "хакер", то препятствий для вступления в команду практически не существует.
4) Отношения в основном отличные, особенно с GiN, IHG, FOI. Также хорошая связь (слава Богу, не половая) с командой SafeMode (www.safemode.org), скоро появится совместный проект с ними. Лучшая - это Legion2000.
5) Взлом банка (прочитай X #9 2000 "Взлом банка", и тебе тоже повезет так же =), взлом Итальянского хостера и получение доступа к компьютерам Верховной Ради Украины.
6) А все прикольные, неприкольных нету (не хакинг, а сплошной прикол). :)))
7) хак&фак =)))
8) Пока нет, хотя все в прогрессе. А если боевым софтом можно считать эксплоиты - тогда ответ утвердительный (да/нет - непонятно, очевидно, все-таки "да" - прим. автора).
9) Конечно, часто встречаемся и бухаем =)).
10) К журналу - положительно, но только по той причине, что пока это единственное столь широко известное издание. А вообще, отношение плохое (тут положительное, тут же отрицательное, чего-то вы ребята какие-то мутные, вы уж определитесь с вашей ориентацией - прим. автора =).
По поводу этой команды хотелось бы сделать некоторое замечание. То, что они активны, - просто супер. Не все команды обновляют свои паги столь часто, выкладывая собственные исследования cgi-скриптов. Но данная активность имеет и обратную сторону. Не стоит, создав что-либо более-менее серьезное, распространять это среди случайных, убогих людей. X полностью поддерживает свободу информации, но все же призывает к большему вниманию в отношении распространения private-релизов. Ибо за действия, совершенные с помощью вашего детища, выданного людям неграмотным, вы будете нести непосредственную ответственность. А ответственность бывает самой жесткой.
Также, по субъективному мнению X, при проведении дефейсов стоит сохранять определенную этику и чистоту русского языка. Ибо просто противно бывает смотреть на убогий текст, подменивший основную новостную ленту популярного сайта :(.



Twisted Metal Hack Group(http://tmgroup.net)

1) Я [hellhound] был юзо-ламером. Мечтал создать хак-группу, сделать сайт и спокойно жить... Позже нашел одного чувака, который представился мне как дизайнер. Я ему предложил создать хак-группу. Он согласился, мы начали делать сайт. Хотя, как я и предполагал, это сотрудничество ничем не обернулось, т.к. чувак кинул меня, не сделав обещанной работы.
Стало понятно, что в первую очередь следует рассчитывать на себя. Я начал много читать и учить. На следующий день пошел на хак-зону, и там увидел топик "Набор в группу Rockman`a Armageddon". Ответив на необходимые вопросы анкеты, я предложил новое имя группе. И отныне мы существуем скорее не как Хак-группа, а security.
2) http://tmgroup.net - новый сайт, раньше был www.twisted-metal.net, но он умер :(. tmgroup.net - сейчас в разработке. Откроемся в феврале 2001 с кучей свежего и интересного контейнта. Есть канал на irc.dal.net - #secsys.
3) В нашей группе на данный момент 10 человек. Чтобы стать мембером, нужно прислать небольшое резюме о себе на webmaster@tmgroup.net.
4) Общаемся с группами GIN [acid], ukrteam [/XbIP/MAZ/], с другими группами, как то IHG или nitrogear, не общались. В мире пока ни с кем не знакомы. Лучшая? Трудно сказать, каждая группа по-своему хороша.
5) Самым интересным был взлом хостинговой компании dreamhost.com. Хотя многие в его реальность и не верят!
6) Хмм... то, что какие-то перцы организовали сайт, для организации атаки на микрософт.ком. А на этом сайте оказались примитивные проги, типа разных нюков :).
7) Вирусы, Security/hacking.
8) Вскоре должен выйти ежедневно обновляемый cgi сканнер и троян.
9) К сожалению, нет.
10) Нормально. Неплохой сайт: много ежедневных статей и новостей.



Мдя... товарищи, такая намеренная неграмотность была раньше разве что на fuck.ru...

IHG – International Hackers Group(www.ihgroup.ru)

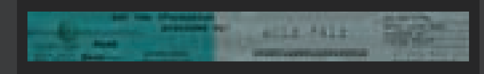
1) Группа создавалась целенаправленно, для взлома сайтов, интернет-магазинов. А также для создания и написания специфического программного обеспечения, включая те же трояны. Костяк группы составляют три человека: основатель - WithoutHead, правая рука Serega [Linux] и левая рука Macintosh aka Cosa Nostra.
2) Есть :). Сайт www.ihgroup.ru, Сеть DalNet канал #IHG.
3) У нас "свои" люди есть практически везде. В группе записаны только профессионалы своего дела, начинающих и "продвинутых пользователей" не держим. Стараемся работать с людьми из регионов, отбираем талантливых. Присоединяются к нам только избранные. Желающий стать настоящим мембером должен пройти продолжительную проверку знаний. Формально в нашу группу зачислено семь человек, в том числе WithoutHead, Serega [Linux],

Macintosh aka Cosa Nostra, AquasS, Dz0t, R00terX, KiberH.
4) Мы поддерживаем контакт с такими группами: zLOB Hack Group, UKR-TEAM, GIN, UST. Лучших не бывает - не будем делать рекламу.
5) О самых удачных говорить не будем, т.к. есть вероятность того, что после распространения информации могут прикрыть дырки. Вся открытая информация на нашем сайте.
6) Самый прикольный момент был, когда мы находились на "экскурсии" в подвалах Лубянки. :)
7) Взлом сайтов, кредитки, написание ПО, вербовка людей.
8) А как же :).
9) Нам встретиться очень трудно, т.к. только два мембера живут в Москве.
10) Журнал неплохой, оригинальный в своем стиле, иногда почитываем, сидя на "белом брате".



ScorpiO (http://www.scorpi0.dp.ua)

1) Группа появилась в мае 2000 объединением двух групп - UkR и UST. На данный момент мы абсолютно независимая команда, занимающаяся сетевой безопасностью. Фаундер группы - hiruvim. Основатели первоначального Scorpi0 XbIP и hiruvim.
2) Web-Site: http://www.scorpi0.dp.ua, channel Undernet@#scorpi0
3) У нас 4 члена в группе: XbIP, dron, SidEn и я, hiruvim, Каждый является специалистом в своей области: dron специализируется на взломах программ и юниксу. SidEn пишет приложения для win32. XbIP - спец по Windows NT. Hiruvim - специалист по Юниксу, пишет программы для Юникса, трояны и т.п.
4)Общаемся почти со всеми российскими группами. Особенно активно дружим с GiN, Anti-401 Crew. С иностранными командами дружеских отношений не сложилось. :) Дефейсов было много, но могу подчеркнуть два особых:
www.nirvana.ru и недавний взлом хостинговой компании www.agmasys.com (было задефейсено 94 сайта).
Что касается "Нирваны", то дефейс был глупый т.к. никаких претензий к обитателям клуба у нас не было, просто был конфликт с одним человеком, который там тусовался. Поэтому я готов извиниться за столь грубый дефейс перед Нирваной и перед Rebel'ом непосредственно, который был оскорблен за зря.
6) Прикольных случаев было много, даже не знаю, о чем рассказать. Наверное, самое интересное - это то, как мы познакомились со Spider[]'ом (ex member KpZ). Поначалу мы просто ненавидели друг друга, и мы решили его унизить, взломали пароль от его ника на далнете, с ним зашли на #xakep, естественно, Спайдер был там СОПОМ, поэтому мы наделали дел. В результате всего этого мы со Спайдером помирились, отдали ему ник и на следующий день уже пили пиво у нас в парке. Он тогда был в Киеве и заехал к нам в Днепр. Такая вот история.
7) ХАК.
8) Да, пишем, но редко, т.к. более активно мы занимаемся выявлением дыр в различных ОС и скриптах.
9) Практически нет, т.к. живем в разных частях планеты. :)
10) Хороший, достаточно информативный журнал.



aCid fAlz (www.acidfalz.ru)

1) Основателем и лидером группы является Necrom. Однако он куда-то пропал :)) (3 месяца не видел его уже), а поэтому вместо него я - voodoo. Группа появилась в конце 1996 года. И тогда в ней было 3 человека. Necrom, я (voodoo) и CyberCracker. Однако позже группа чуть не распалась, из-за ухода последнего. Потом все-таки остались, но состав группы менялся чуть ли не каждый месяц полностью. В 1999 году все это надоело, и возрождение "нормальной" группы началось после того, как туда мы взяли Danger`a. Однако с его приходом случилась неприятная история, когда нашу группу подставили, вследствие чего мы чуть не поссорились с LSD, к счастью, теперь мы друзья. А потом, так сказать, основой группы, кроме Некрома, стали я, Crazy Einstein, SKY, Stealth, DeathMAN и, как ранее отмечалось, Danger.
2)Есть веб-сайт: www.acidfalz.ru
irc: эээ, есть, но скоро меняем место, а пока irc.dal.net #acidfalz
Горячая линия: 02 - попросите позвать Necrom`a, 03 - попросите позвать voodoo - к вам сразу отправят группу для выяснения обстоятельств. Не забудьте назвать адрес.
3) Мемберов? В какой группе? aCid fAlz, aCid fAlz design, aCid fAlz music? 10, 2, 3 - соответственно. Заджойниться к нам можно, только если вы крутейший программер в php(+MySQL, или суперпупер дизайнер. Остальных у нас и так полно. :)
4) aCid fAlz с самого начала задумывалась как группа, действующая на просторах забугорного Инета. В рунет мы перешли в 1999 году, и то как security analyzing team. Держим хороший контакт со многими командами, особенно с D.O.Ss group. С кем враждуем, не хочу перечислять: они этого не достойны. Лучшей группы нет, каждый в чем-то отличается. :)
5) Хм, в 1996 году NASO. Тогда после взлома мы изменили только background, написав транслитом Zdes` bil vasya. Они шутку не поняли, и через неделю пришлось расписать по-другому...
6) Да у нас каждый день прикольный! Хотя могу сказать, что был один админ, его все хвалили, и тут вдруг взлом его сайта :) Тогда он сказал, что это все фирма-производитель Red Hat inc виновата, что это глюк в ОС, что сайт задефейсил себя сам (хммм... почему только он сделал это по-русски - там Ред Хат анг версии была?). =)))
7) Статьи пишем о том, как производятся взломы и как от этого обезопасить сайт/сервер (security analyzing, млин...).
8) Отверткой тоже можно убить. :) СОФТ пишем, среди него CGI сканнер и Scan list creator.
9) Те, кто живут в одном городе, собираются часто.
10) Честно? Если честно, то очень двояко (это только мнение Вуду, и остальная группа его (мнение) может не разделять). В общем, среди плюсов хочу отметить, что ВЫ научили молодежь. Вы дали им начальный толчок. Среди минусов: не понравился новый дизайн, новая полиграфия, введенные с №10 99, а также то, что лично мне интересны лишь 50% статей, остальные же фактически пролистываю.



HangUP team (http://hangupteam.com)

1) HangUP team появилась зимой 1999-го, в городе Архангельске. Фаундером явился некий Crazy Nerd. К нему примкнули Lazy Imp, Senator, а позже - и прочие. На данный момент лидером является CN.
2) Имеется сайтец - HangUPteam.Com. На IRC мы бываем, но общаемся между собой исключительно на "секретных" каналах через криптосистему с закрытыми ключами (я серьезно), так что "официального" канала не имеем. Техсаппорт
мы оказываем исключительно в пределах родного Архангельска, так что звоните, если что... :))
3) Пока нас 8 челов, в ближайшее время ожидается пополнение еще двумя (надеюсь, не живородящим способом -прим. автора :). Заджойниться к нам "со стороны" довольно трудно (до сих пор этого не наблюдалось :), т.к. каждый новый мембер должен пройти проверку на вшивость. Если непонятно, что я имею ввиду, зацени "В гостях у КГБ" и related на сайте. ;))
4) Отношений с другими группами практически не поддерживаем, хотя и планируем в будущем. Уважаем Void team (скромно, но со вкусом :), которые не спеша делают свое дело и получают желаемый результат.
5) Не скажу. :)
6) Как-то на первое апреля подчистили FTP-сервак одной компьютерной фирмы и разослали его юзверам письмо, от имени админа, об усилении контроля и аннулировании папки Incoming :). Клиентов интранета это, ясное дело, не слишком обрадовало, и на админа посыпались гневные/не совсем цензурные письма. В результате - половина юзверей была отключена от сетки. :) В том числе и те, ради которых старались...
7) На сайте указана специализация каждого мембера. Общее же направление - исследование безопасности конечных клиентов информационных технологий, т.е. юзверей. :) Под это подпадают эксперименты с RAT, IRC, всяко разными скриптами...
8) Ну дык! :) Видел бы ты наш мирк-скрипт хотя бы. :)
9) Ага. :) Мы их называем локальными Спрыгами. ;)
10) Почитываем. ;) Особенно я. Порой попадаются довольно неплохие статьи. ;)


Новый стандарт полноцветного сканирования: разрешение 1200 dpi, сканирование одним нажатием кнопки
EPSON PERFECTION 1240U
Special Edition
Тираж ограничен
Только для самых стильных!
Сканеры для сканирования фотографий и пленок
600x1200 dpi, 36/24 bit, USB
EPSON Perfection 640U
1200x2400 dpi, 36/24 bit, SCSI
EPSON Perfection 1200S
1200x2400 dpi, 42/42 bit, слайд-модуль
EPSON Perfection 1240U Photo
1600x3200 dpi, 42/42 bit, слайд-модуль
EPSON Perfection 1640SU Photo
www.epson.ru



мечты
Новый стандарт цветной струйной печати: шестицветная печать фоторепродукционного качества, печать микрокаплями объемом 4 пиколитра
Шестицветные принтеры для фотопечати
Цифровая фотокамера
6 pl,1440 dpi, A4
EPSON Stylus Photo 750
4 pl,1440 dpi, A4, держатель рулонной бумаги
EPSON Stylus Photo 870
4 pl,1440 dpi, A3+
EPSON Stylus Photo 1270
ColorFast Inks,1400 dpi, A3+
EPSON Stylus Photo 2000P
3,3 Mp, 6x Zoom, USB
PhotoPC 3000Z
Роско (095) 795 0400;
Юнисерв (095) 319 1156;
R-Style Service (095) 403 7952;
Санкт-Петербург:
Прибор-Сервис ЦЕБР (812) 252 3903;
Киев: Имидж-Лоджик (044) 573 8181;
E.R.C. (044) 212 5031;
MTI (044) 458 0032;
Минск: СП LGM (017) 256 9386;
Ташкент: NG-Service (371) 133 374;
Алма-Ата:
СП Глотур (3272) 300 505
МОСКОВСКОЕ ПРЕДСТАВИТЕЛЬСТВО SEIKO EPSON CORPORATION
Факс: (095) 777 0357
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ:
Техническая поддержка (095) 737 7588;
Информационная поддержка (095) 737 3788
Товар сертифицирован



МЫЛЬНЫЙ

Как с помощью TheMail можно заработать на старость? :) Все проще пареной репы: спонсор платит всего-навсего за чтение писем.

Бесплатный Сыр (cheese@xakep.ru) http://subscribe.ru/catalog/rest.cheese

Ты никогда не задумывался над вопросом: почему при нынешнем изобилии спонсоров, лотерей и конкурсов (даже реально выплачивающих деньги своим пользователям) успехом в народе пользуются лишь единицы, от силы десятки из них? Я тоже не задумывался. Пока не поймал себя на мысли: душа моя тяготеет к "размеренным" спонсорам, не требующим от меня бешеной активности и иной утомительной деятельности. Да еще, чтобы эти спонсоры, помимо собственно заработка, предлагали что-либо еще. На халяву. К примеру, то же "мыло": мелочь, но приятно - раз. Полезно - два. Особенно в ситуациях, когда "светиться" основным мейлом не имеет смысла: при регистрациях у спонсоров, при подписке на всевозможные листы рассылок, при скачивании прог, требующих "емельного" подтверждения, и в прочих аналогичных случаях.

Все вышеназванное и не позволило мне в свое время пройти мимо спонсора www.themail.com, о чем я сегодня нисколько не сожалею.



Спонсорская составляющая

Не буду рассказывать про особенности и удобства данного сервиса в плане непосредственной работы с почтой. Сразу перейду к главному: как с помощью TheMail можно заработать на старость :). Все проще пареной репы: спонсор платит за чтение писем твоими рефералами. И чем их, рефералов, больше, тем выше будет твой доход. Замечу для тех, кто не понимает с первого раза: не за чтение почты тобой лично, а за чтение ее твоими рефералами!

Рефералы

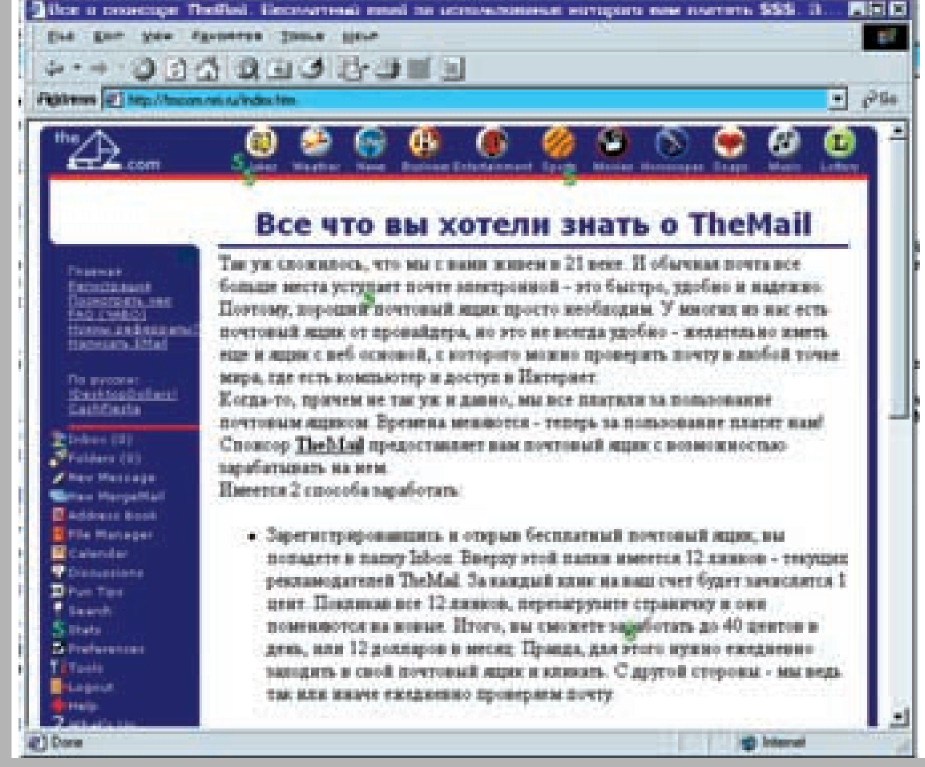
Подробности: всего реферальских уровней аж 16 штук! Число рефералов не ограничено. Тарифные ставки (они сменились буквально на днях, до этого были одинаковыми; сейчас приоритет имеют американцы - для них тарифы выше): за каждое "прочитанное" письмо (любое!) рефералом 1-го уровня - по 0.001 бакса (США - 0.0025); за всех остальных рефералов - по 0.0002 доллара за аналогичное деяние (США - 0.0005).

Чек высылается по "заявке", но при накоплении на счету не менее 30 американских рублей.

С Россией и СНГ работают. Первые чеки уже были получены.

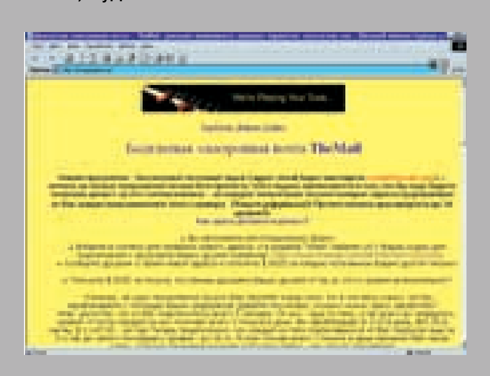
При кажущихся низких расценках не все так плохо, как может показаться с первого раза.

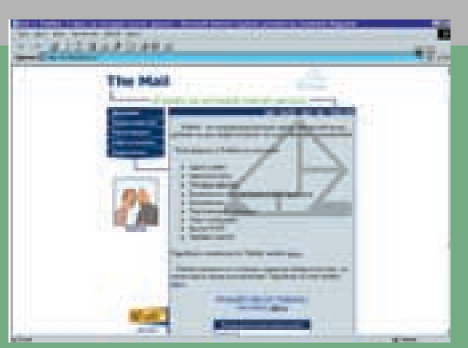
Во-первых, только дурак не сообразит, что для пущего успеха необходимо зарегистрироваться в системе дважды: один раз за себя и второй раз, в качестве собственного же реферала, за "того парня". Причем, вся корреспонденция должна



КОРОЛЬ

поступать именно на реферальский адрес. Основным следует пользоваться "для души" и для съема сливок :).
Во-вторых, разумнее всего грести рефералов "с корня", т.е. с аккаунта первичной регистрации: тогда у тебя будет больше бонусных (по 0.001) последователей. Остальные тоже наберутся - будь спокоен! Ведь каждый из них также сделает по 2 счета, а использовать, скорее всего, будет оба.



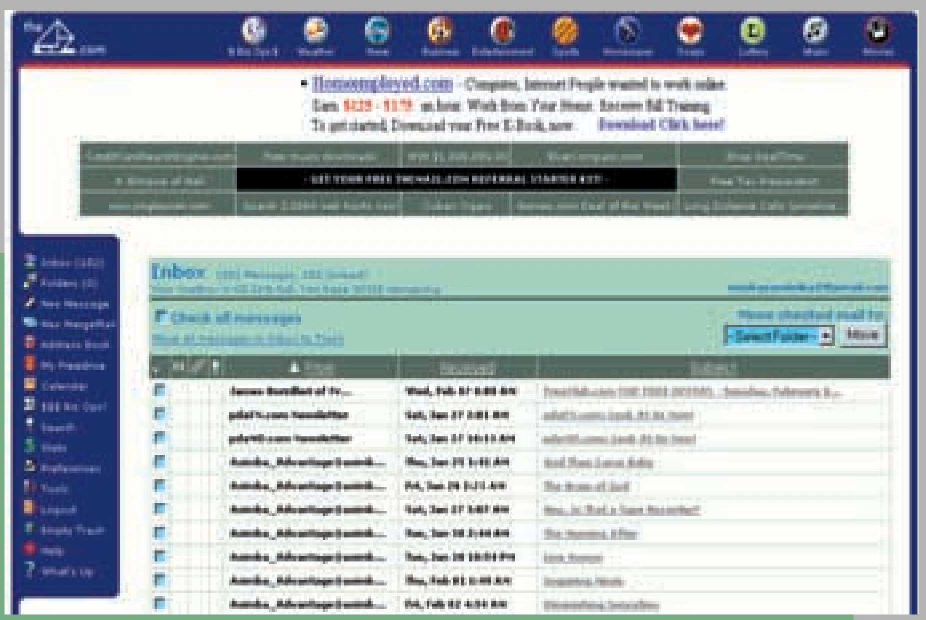


Вот такими нехитрыми страничками и собирают рефералов!

В-третьих, TheMail - это как раз тот случай, когда спам может оказаться полезным. Более того, ты будешь рад ему! Ведь каждое новое письмо (засчитанное) - это 0.1 цента в твою копилку!
Можно, конечно же, забросать самого себя письмами. :) Но это - удел ламеров: думай "шире"! Например, вместо того, чтобы забивать свой ящик рассылками от subscribe.ru (тем же СЫРом, издаваемым автором этих строк), перенаправь их на TheMail-ский аккаунт. Одним выстрелом убьешь двух зайцев: и рассылки продолжишь получать, и деньги за их чтение (или хотя бы за их "открытие") - тоже.
Другой вариант: рассылки от free.com, прочих халяводов и лотерейщиков - тоже можно с десяток писем в день набрать. Причем в 50 случаев из 100 - с полезными ссылками и предложениями.
Аналогичного эффекта можно ожидать и от "автоответчика": он ни одно письмо не оставит без внимания. А практика показывает, что "ты ему слово - он тебе два в ответ!". Кроме того, с его же помощью можно набрать рефералов, если в качестве "автоответа" приложить некий рекламно-разъясняющий текст, включающий твою реферальскую ссылку.

Делим шкуру неубитого медведя

Теперь посчитаем, что из этого может получиться.
Предположим, ты оправдал возлагаемые на тебя надежды и помимо десятка ежедневно получаемых писем набрал целую армию рефералов численностью в 50 человек с подобной же активностью. А те, не лыком шитые, еще хотя бы по 10 каждый с той же отдачей. Имеем: 50 рефералов 1-го уровня x 0.001 x 10 писем + 50 x 10 рефералов всех последующих x 0.0002 x 10 писем = 0,5 + 1 доллар = 1,5 доллара в день или 45 в месяц. НО: это при условии, если спустить дело на тормозах. Не забывай, в системе - 16 уровней рефералов! Пусть каждый "круг" даст тебе по десятку с каждого. Тогда в самом низу у тебя будет не каких-то жалких пять сотен, а миллионы юзверей! И с каждого - по копеечке, по рублику...
Нереально, скажешь? Отнюдь! Пересчитай всех своих знакомых, которым нужОн e-mail. Предложи каждому из них по бесплатному аккаунту: думаешь, они будут против? А они, в свою очередь, своим знакомым и так далее, пошло-поехало. Пара месяцев, и ты - король!
Хочешь попробовать и убедиться в том, что все без обмана? Ладно, так и быть, поделюсь тайной: когда-то я сделал специальный "демо"-счет, воспользоваться которым может каждый, если пожелает. При накоплении на нем денег ты можешь даже заказать их! Но ни в коем случае не меняй пароль, это будет не по-джентельменски! Посмотри, попробуй, убедись: тебе непременно понравится!



Вот как выглядит ящик настоящего халявщика!

Чек высылается по "заявке", но при накоплении на счету не менее 30 американских рублей. С Россией и СНГ работают. Первые чеки уже были получены.

Username: russkayaruletka
Password: 12345
E-mail, воспользоваться которым можешь уже сейчас: russkayaruletka@themail.com
И помни: любым адресом, тобой созданным на TheMail, надо пользоваться хотя бы раз в три месяца. Иначе как сам адрес, так и все накопленные на нем рефералы будут безжалостно удалены: таковы правила игры...

Удачи тебе, коллЭга!



Arpeccop (root@arpeccop.org), N1ght (night@tut.by)



Опасные игры в кардинг

Как говорится, доброго времени суток! Уже взял памперсы, успокоительное и мочегонное, т.е. уже готов? :) Приступим.
Начитавшись пропагандистских материалов коллеги-калеки :) Вируса в предыдущих выпусках Х, ты наверняка накопил приличное количество кредитных карт ака СС. Подумав немного, наверняка решил, что иметь СС у себя это, конечно, хорошо, но было бы неплохо поиметь что-нибудь более полезное и вещественное ;). О том, как реализовать этот злобно-позитивный посыл, мы тебе сегодня и поведаем. Сразу оговорюсь, что товарищам, считающим, что кардинг есть абсолютный враг установленного социального порядка и причина всемирного глобального потепления, стоит немедленно сжечь этот номер Х, а заодно и самих себя :).
Остальные, проверив целостность памперса и пристегнув смирительные ремни, могут приступать к увлекательному чтению...

Диск-ламер aka disclaimer

Кардинг подпадает под статью 159 УК - мошенничество. Оба автора к кардингу не имеют отношения и не советуют даже пробовать делать что-либо описанное в этой статье. Нижеприведенный текст был сотворен со слов людей, найденных на IRC и пожелавших остаться неизвестными. Все нижеописанное - теоретические знания, которые тебе могут пригодится для общего развития. Применяя те или иные способы, описанные здесь, ты рискуешь попасть под уголовную ответственность.

2 сравнительно честных способа

Реально существует 2 способа траты чужих президентов: полезный и не очень. В принципе, юзать стоит только полезный, но не очень полезным способом тоже пользуется масса сознательных, и не очень, людей.

Method #1 aka не очень полезный

Суть методы первой состоит в покупке всякой разнообразной виртуальной бодяги (домены, шеллы и, конечно же... порнухи ;). Бесполезность этого способа полностью осознается только после покупки очередного домена, ради красивого мыла или очередной бесполезной порции порнушки, от которой и так руки болят (кстати, никогда не мог понять, зачем ее покупать, когда есть сайты вроде interdama.com). Но сейчас не об этом. В общем, после этого осознания происходит небольшое отсеивание. Большая часть новоявленных кул-кард0рсов остается на этом уровне,
отчасти от нежелания эволюционировать (красиво сказал :), а отчасти от страха быть пойманным доблестными сервисами внутренних органов за более крупную покупочку. Остальные понимают, что шанс быть пойманным не столь велик, а соблазн поиметь денежку или какой-нибудь крутой дивайс очень велик. Специально для них и придуман Способ нумбер цвай.

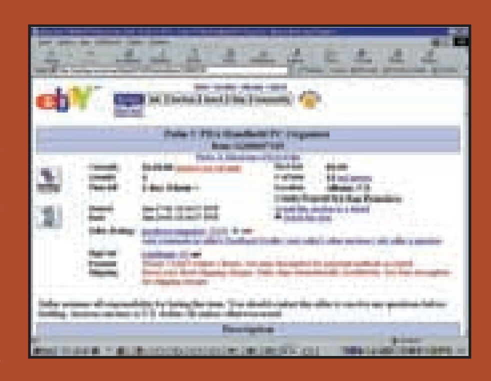
Method #2 aka опасный

На этом способе прокатит получить реальные вещички на халяву. Проблема лишь найти СС. Но если ты уже решил ее, не спеши бежать в первый попавшийся виртуальный Shop и покупать себе кучу всего. Запомни: в нашем деле самое главное - карта должна быть абсолютно девственной =), ну или близкой к ней. Так что если карту тебе дал Вася Пупкинсон из чата, обменяв на твой крякер инета, то она либо не рабочая (генеренная), либо

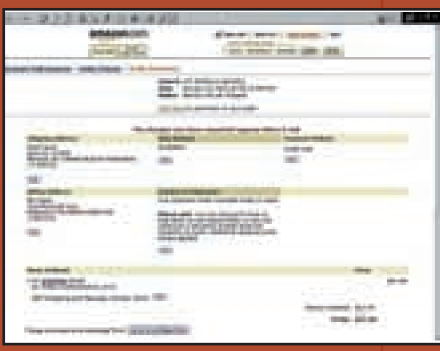
заюзанная-переюзанная, а это не есть гут. Если ты все же уверен, что картой до тебя никто не пользовался (кроме владельца, естественно), смело читай дальше. Есть такой замечательный, широкоизвестный среди фраудеров (мошенников - пер. с английцкого) магазин стаффа (вещичек т.е.) www.amazon.com. Улавливаешь аналогию с нашим оЗоном? Так вот, там продается примерно то же самое - книги, видеокассеты, CD, DVD и даже более... Но это "более" для нашего брата-халявщика уже, к сожалению, недоступно :(. Принимают к оплате почти все international-карты. Доставку осуществляют через Air mail (около двух-трех недель) и Express mail aka DHL (3-6 дней). Первый способ более приемлем, т.к. забирать придется с главпочтамта, и никаких проблем возникнуть не должно. При заказе экспресс-почтой (в данном случае DHL) придется снять с карты еще несколько десятков буказоидов, а каждый лишний десяток повышает вероятность Chargeback`a (возврат денег владельцем карты).
Но не это самое ужасное. Дело в том, что в последнее время злые дяди из таможни оставляют товар, доставленный службами экспресс-доставки, на своем складе, и чтобы его оттуда забрать, необходимо приехать на таможню, простоять весь день в очереди, заполнить декларацию, заплатить разные налоги и получить, наконец, свой товар. Если налоги заплатить не просят, это не значит, что не попросят вообще. В конце года (или не позже чем через полтора года) придет извещение от налоговой инспекции, мол, заплатите и живите спокойно. Лучше это сделать сразу и не иметь лишних проблем. Итак - заказ сделан. Что дальше?
Дальше, используя свой логин и пароль в магазине, ты можешь посмотреть статус заказа. И если на "твоей" карте не будет чарджбэка, то, скорее всего, ты получишь извещение в почтовый ящик, что нужно подъехать на главпочтамт (в случае с Airmail) либо к тебе приедут дяди с DHL и... отдадут посылку тебе в руки =), либо (в худшем случае) отдадут invoice на товар с просьбой подъехать на таможню и забрать его.
Ты скажешь: "Зачем мне всякое барахло типа компактов (на рынке хватает), ДэВэДэ (проигрывателя нет), книги (читать не люблю, инглиша не знаю)? Хочу себе ноутбук купить, ну или на худой конец железку какую для компа!!". Ответить могу лишь известной фразой: "Жадность фраудера погубит" =), так что если ты никогда ничего не заказывал, не советую тебе брать что-либо дороже 50 у.е. Хотя мы вообще не советуем тебе что-либо заказывать (см. дисклаймер). Если тебе не интересны книги с компактами, можешь попробовать магазины, продающие шмотки - майки, байки, панталоны, памперсы те же и т.д. Конкретных урлов не даю, т.к. все известные мне шмоточные магазины уже ничего не шлют в Россию =(. Так что придется тебе искать самому. Сразу оговорюсь, что 90% известных, хорошо разрекламированных магазинов ничего к нам не пошлют.
Следовательно, и тыркать на баннеры, где эти шопы нарисованы, не нужно - лучше всего поискать на altavista.com. Сейчас очень много магазинов требуют подтверждения: просят прислать фотокопию карты, подпись по факсу, позвонить голосом и т.д. Если этого не произошло сразу, а пришла мессага через некоторое время по мылу - то, скорее всего, это означает неудачную транзакцию (в случае, когда проверка подлинности карты проводится вручную).
Но если ты считаешь себя крутым перцем, которому море по колено, и не боишься статьи 159 - можешь попробовать способ, описанный ниже.

Method #2 с половиной

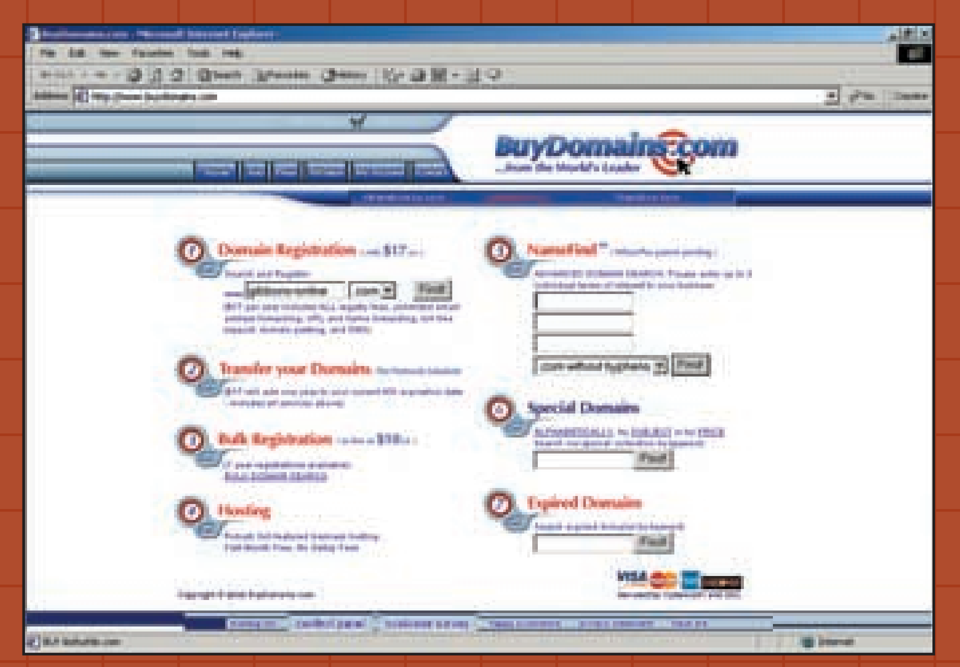
Этот способ еще более опасный, чем предыдущий, так как здесь ты реально можешь попасть. Если в предыдущем способе шоп и не заметит мелкую пропажу денег, при которой дешевле промолчать, чем разобраться, то здесь ты будешь иметь дело непосредственно с владельцем товара. Прошу заметить: если ты совсем не знаешь английского либо знаешь его очень плохо, - этот способ не для тебя. Ты просто не сможешь договориться с продавцом. Есть в этом способе и свой плюс - посылка получена от частного лица, почему бы это не мог быть подарок от доброго буржуина?
В последнее время в Рунете появилось множество онлайновых аукционов типа молоток.ру, торг.ру и других. В буржуиндии они же существуют достаточно давно и не просто существуют - процветают. На них можно найти почти все, что душе угодно, и ты сможешь реально это поиметь, если не будешь бакланом. Рассмотрим самый известный из буржуйских аукционов - ebay.com (название-то какое, а? ;). vzlom_ebay.jpg



Перед регистрацией на нем советую ознакомиться с интерфейсом и фичами аукциона, чтобы не было проблем в дальнейшем. Функционирует аукцион следующим образом:
потенциальный покупатель регистрируется, указывая свой е-майл (очень желательно .com и совсем нежелательно .ru - причину, надеюсь, объяснять не надо?) как логин, причем указать надо платный е-майл, т.к. большинство бесплатных е-майлов ему известно, и тебя попросят ввести номер кредитной карты, чтобы подтвердить серьезность своих намерений. Не стоит торопиться с этим. Лучше найти халявное мыло, которое неизвестно ебаю - думаю, проблем с этим не будет. Когда регистрация будет завершена, самое время подыскать товар. Не думай, что выбрать можно любой товар - некоторые (даже лучше сказать - большинство) буржуины очень боятся за свои кровные буказоиды и поэтому шлют товар только по своей стране, тем самым начисто лишая возможности нашего брата-халявщика кинуть их на бабки ;(. Но, тем не менее, это нас не остановит.
Заходим в какой-нибудь раздел ебая, например, computers (ведь тебе же нужен апгрейд или буржуйский девайс типа palm V ;). Делаем следующий запрос в поисковик eBay`я:
"palm international +actual" и отмечаем галочки "Search only in Computers" и Search titles and descriptions" (искать только в разделе "компьютеры" и искать в заголовках и описаниях товара). Если ничего не нашлось - значит на данный момент нет наивных буржуев, высылающих палмы интернейшенл. Попробуй завтра - может повезет =). Итак, ты нашел товар типа "New Palm V in box + cradle + disc + other kewl stuff". Кликаешь на него и получаешь следующую картину: название и номер товара на аукционе, цена товара сейчас и начальная, количество товара и количество сделанных ставок, время до конца аукциона и местонахождение владельца товара, время и дата начала и конца аукциона (время буржуйское - не перепутай), ник продавца (в скобках - сколько продал барахла), ник покупателя (соответственно, сколько купил). Далее самое главное: методы оплаты (нас интересует только escrow и paypal) и доставка, в которой должно быть написано Buyer pays actual shipping charges (это значит "любой каприз за ваши деньги" :) и Seller ships internationally worldwide (ну а это, ясное дело, означает, что продавец согласен послать свой товар в любую страну). Нам нужно именно такое положение вещей.
Выбор закончен. Теперь нужно выиграть аукцион. Сделать это довольно сложно, если, ко-









нечно, не делать безумных ставок (больше реальной стоимости) только для того, чтобы выиграть. Опускаемся по экрану вниз и видим ту часть страницы, где делают ставки. К сумме, показанной как максимальная ставка, прибавляем баксов 20 (за исключением случаев, когда минимальный прирост ставки больше 20 баксов - там сам думай =)). И вводим новую сумму как свою ставку. Далее тебя попросят ввести логин и пароль для подтверждения ставки. Опустим нудный процесс выигрывания на аукционах и перейдем сразу к делу. Ты уже выиграл аукцион, и владелец товара связался с тобой по емайлу: "Поздравляю, баклан, гони бабки, и товар твой" =). Если нет, пишешь ему месагу сам: "Hello, i have won a bid on your palm5. Give me your paypal e-mail and i'll pay as fast as possible, ship the item to this address: bla, bla, bla. Please give me tracking number when you'll ship the item to me. Best regards, fuck off" =). Также не мешало бы договориться с продавцом о способе доставки. Опять же можно послать по airmail либо экспресс-почтой. Здесь у тебя есть выбор, какой экспресс-почтой пользоваться (DHL, FedEx, UPS, EMS, etc), но мы советуем федекс. Продавец должен сходить в офис этой конторы и узнать, сколько будет стоить отправить товар к тебе (если он сам не догадается это сделать - скажи ему об этом =). Далее предстоит оплата за товар. Нас устраивает только два способа: escrow (раньше был полезный, сейчас вряд ли удастся через него оплатить нормально, поэтому про него рассказывать не будем) и paypal.

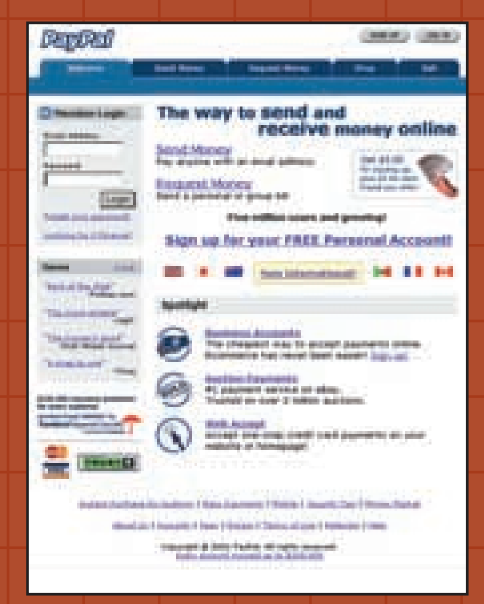


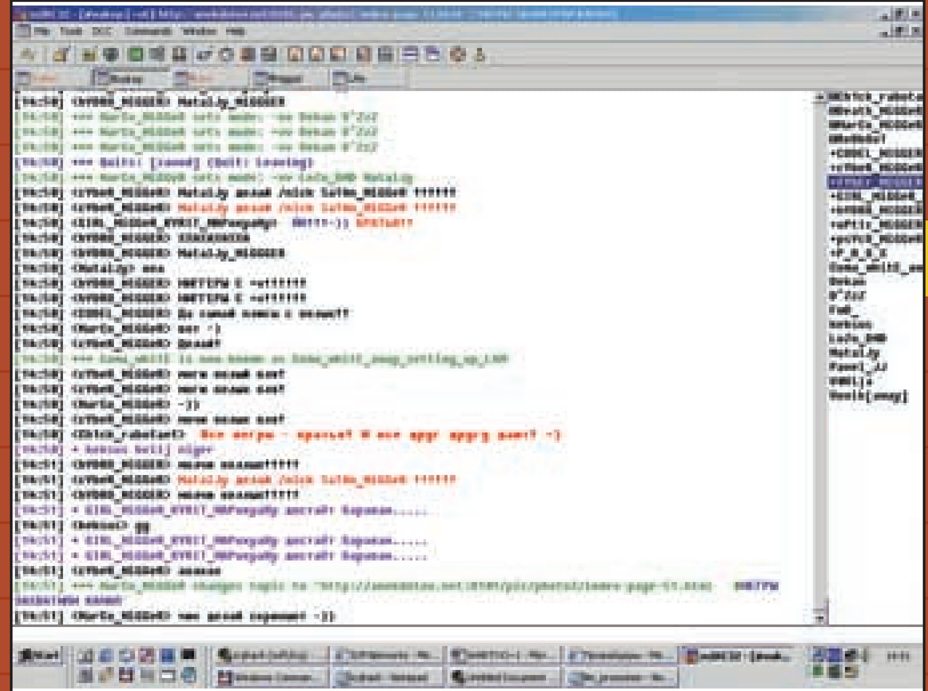
Процесс оплаты предельно прост - идем на сайт paypal.com и делаем там аккаунт, используя то же мыло, что и на ебае (для того чтобы человек смог нас опознать). Далее вводим кредитку на пейпале. Недавно там ввели такую фичу, как дополнительный трехзначный номер на карте (называемый cvv2), и если спросит таковой, попробуй ввести любой (аж стихами заговорил =). Итак, карта прошла, и все счастливы. В это время продавец уже должен был скинуть свой e-майл адрес на пейпале. Вводим его е-майл, сумму товара + сумму доставки и тискаем сабмит =). ВНИМАНИЕ! Сумма к оплате за товар и доставку не должна превышать 250 баксов (раньше было 500, но буржуи просекли тему) =(, иначе ты не сможешь так просто оплатить товар через пейпал. После этого связываемся по е-майлу с продавцом, типа "мы оплатили и все такое, гони товар" =). Продавец проверяет факт поступления денег, идет в офис федекса и отсылает тебе товар, уведомив об этом по е-майлу. Также барыга должен будет указать tracking number посылки, по которому ты сможешь отследить местонахождение и статус товара, зайдя на сайт федекса. Через несколько дней, когда в статусе будет указано, что товар уже лежит на российской таможне, - жди курьера, который вручит тебе либо посылку, либо инвойс, по которому придется ехать на таможню - платить налоги. Сразу оговорюсь, если тебе нет 18 лет, то получить посылку будет очень гиморно... хотя и вполне реально. Налог по закону РФ - 20% от стоимости товара, причем стоимость берется не из инвойса, а оценивается таможенниками, т.е. они могут заломить цену. Так что, прежде чем ехать на таможню, запасись кучей бабла - халява она, к сожалению, не всегда абсолютно халявная... Кстати, был даже случай хищения на таможне. Пришли 2 пустые коробки, написано, что вложения не было, начали разборку с почтой, оказалось, что вложение исчезло после прохождения таможни =(.

Но сие бывает, благо, не так часто. И твоего внимания заслуживать не должно. Оно потребуется больше в вопросе безопасности занятий кардингом.

Наша служба и опасна, и трудна...

О том, как ее (безопасность) себе обеспечить, мы сейчас и расскажем. Большинству людей при фразе "безопасность в сети" сразу представляется прокси (а скорее - последовательность оных). Абсолютно верно: без прокси в нашем нелегком деле - нельзя. Правда, ни один прокси не обеспечит 100% гарантии анонимности (кстати, лучше, если прокси будет той страны, из которой родом твоя CC). Если ты сильно кого-нибудь достанешь и тебя таки будут искать, то, будучи эээ... товарищем из органов :), можно запросто сходить на засветившийся прокси и получить твой реальный IP (тем не менее, лучше юзать прокси, чем не юзать ничего). Есть предположение, что подобный поворот событий тебя не устроит. Посему у тебя остается только один выход - юзать компьютеры, через которые в инет ходишь не только ты (оптимальный вариант - интернет-кафе, ну или на крайняк юзать чужой инет-аккаунт (способ для самоубийц =)). Однако, бOльшая часть твоей безопасности все же зависит от твоего клиента. Если тебе, не дай бог, попадется какой-нить полунищий гиббон, который последние 666 лет копил на новую машину, а тут половина накопленной суммы внезапно пропала, то ве-





роятность, что он взбунтуется и тебя будут искать, резко возрастает. Правда, вероятность такой ситуации, прямо скажем, не очень велика, так как cc в большинстве своем родом из Америки, которая, как известно, страна буржуев, и скорее всего попадется какой-нить Билл Гейтс местного масштаба, для которого пропажа штуки баксов не трагедия (опять же и Билли поиметь приятно =)).

Но, чтобы перестраховаться и не иметь проблем, можно (и даже нужно ;) посылать товар не на себя, а на какого-нить буржуя, такого же несознательного, как и ты =). Его нужно предварительно найти на IRC (лучше на EFnet) на различных каналах типа #cc и #carding фразой типа "/me needs drop site. msg me". Причем говорить лучше с опами - меньше шансов, что тебя кинут. В подарок буржую можешь обещать деньги тем же пейпалом, несколько карт либо прислать ему такой же карженый товар (по выбору буржуя). Обязательно с ним обговори тот факт, что могут быть проблемы с полицией, а также намекни, что они обязательно будут, если он тебя кинет. Все это нужно для того, если начнутся разборки у тебя на родине - буржуй скажет, что все ок =). А если хозяин карты начнет качать права - попадет буржую, которому ты скинул посылку =). Это все, конечно, делать не обязательно, если у тебя есть подвязки на таможне и в органах, ну а если нет - лишняя безопасность не помешает.

Заключение (тюремное =)

Все, что здесь написано, - всего лишь часть того, куда можно с пользой потратить карту. Возможно в последующих номерах мы продолжим наше повествование, а пока советую начать переваривать весь этот текст и взвешивать "за" и "против" занятия фраудом. Напомню, что "за" - халява, а "против" - правоохранительные органы с УК, СИЗО, КПЗ и прочими приятными вещами.



INSCENE MAN

Карлос Сальгадо (Carlos "Smak" Salgado)

Один из самых масштабных кардеров. Не пользовался номерами карт для совершения покупок в своих целях, пытался продать третьему лицу. 36-летний американец весной 1997 года прочитал в деловом журнале о миллионных прибылях двух крупных американских компаний на транзакциях по пластиковым картам. Уже к маю, используя компьютер Университета Калифорнии, похитил с сайтов этих компаний более 60 тысяч номеров карт на общую сумму 1,36 миллиарда долларов. Искал покупателей в IRC, параллельно играл со снифером, перехватывая логины и пароли пользователей в Сан-Диего.

После того, как один из бдительных "покупателей" сообщил о разговоре в IRC своему провайдеру, а системные администраторы соотнесли эту информацию с логами взлома, стал объектом слежки ФБР. "Клюнул" на предложение покупки пробной партии из 710 карт за $710. Проверка случайной выборки из 15 карт дала феноменальный результат: все карты были настоящими, на каждой открыта кредитная линия от 5 до 12 тысяч долларов. Сальгадо получил обещанную сумму денег переводом Western Union - до востребования "Smak", латино-американская внешность, черные волосы, борода и усы, рост средний. Позже была совершена сделка еще на 580 номеров за $2900, карты снова оказались настоящими. Кульминацией переговоров стало назначение встречи в Международном аэропорту Сан-Франциско. Сальгадо привез компакт-диск со 100 тысячами номеров и намеревался выручить за них $260,000. В итоге, был арестован.

Признал свою вину и получил 30 месяцев тюрьмы. В ближайшие годы запрещено подходить к компьютеру.

ХОЧЕШЬ УМЕ ХОТИ И УМЕЙ!

СОЗДАЕМ СВОЙ WAREZ-FTP ДЛЯ IRC

Чтобы использовать FileServer в IRC, достаточно просто установить IRC-клиент. Либо mIRC (www.mirc.co.uk), либо PIRCH (www.pirchat.com). В обоих клиентах есть возможность использования FileServer.

Андрей Каролик (andrusha@sl.ru; http://www.dal.net.ru)

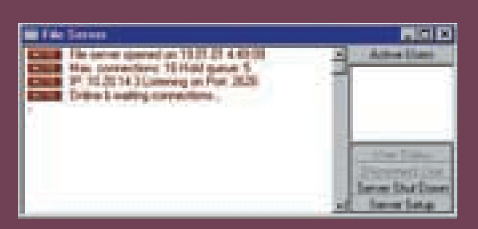
Качать не перекачать

В инете очень ценятся хорошие варезные серваки, их владельцы по праву считаются крутыми перцами. И в основном благодаря им ты сейчас юзаешь самый последний софт и не платишь ни копейки за скачивание с коммерческих сайтов. Но если ты захотел стать хакером и обзавестись собственным warez-ftp, возникает проблема с местом на серваке. Да и закачивать каждый раз десятки мегабайт проблематично. Что делать? Можно просто использовать свой нетуевый винт и FileServer (fserve) в IRC. Это позволит другим юзверям выкачивать варез с твоего винта и закачивать свое файло на твой винт прямо в IRC. Тогда почему именно в IRC? Почему не использовать любую другую программу специально для ftp-доступа на твой винт? Причин несколько, из них можно выделить три основные. Во-первых, при использовании FileServer в IRC тебе не нужен доступ в инет, достаточно только выхода в IRC. Это очень актуально для тех, кто сидит в локалках без инета с доступом на локальный IRC-сервер, который уже подключен в общую сеть. Только в Москве подобных локалок полным полно. Например, KoptevoNet (koptevo.dal.net.ru:6667), Mitino IRC Server (mitino.com:6667), StarLink (irc.starlink.ru:6667), ForestNet (forest.dal.net.ru:6667) и т.п. Во-вторых, FileServer в IRC предоставляет обширные возможности по скриптованию и разделению доступа для юзверей. То есть всегда все можно подстроить под себя и навешать свои собственные навороты, что не позволит любая обычная программа. Ну и, в-третьих, FileServer в IRC позволяет вести логи всего, что происходит. Ну и, само собой, создав подобный сервак, ты уже сможешь выделиться из серой массы и почувствовать себя крутым перцем :).

Где обитает FileServer?

Чтобы использовать FileServer в IRC, достаточно просто установить IRC-клиент. Либо Mirc (www.mirc.co.uk), либо Pirch (www.pirchat.com). В обоих клиентах есть возможность использования FileServer. Описывать буду на примере Pirch, так как в нем FileServer наиболее продвинут. Открыть сессию с доступом на винт юзверю можно вручную или описав событие. Вручную делается командой /faccess <nickname> [homedir] [maxgets]. [homedir] задает директорию, доступ к которой будет открыт, а если она опущена, то берется по умолчанию директория из настроек FileServer. [maxgets] задает максимальное количество одновременно скачиваемых файлов данным юзверем, по умолчанию опять же берется из настроек FileServer.

Сам же FileServer запускается из Tools -> File Server. 1.jpg



После запуска можно поменять настройки в Server Setup (отсюда они берутся по умолчанию). Кроме домашней директории (Default Home Dir) и максимального количества скачиваемых файлов одновременно (Default Max Gets), тут еще можно установить время простоя юзверя, после которого он автоматом отрубается (Idle Disconnect), и сообщение, которое выдается при его коннекте на твой File Server (Sign-on Msg File). Но сам понимаешь, что подрубать каждого вручную - занятие неблагодарное, поэтому нормальные люди используют для этих целей Events (события). Пропиши просто событие ON NOTICE:*!fileserver:*:/faccess $nick c:\public 3 и порядок :). Тогда при получении нотисом !fileserver юзер автоматически будет получать доступ к директории c:\public на твоем винте и сможет скачивать до 3 файлов одновременно. Можно добавить проверку на хост и, в зависимости от того, кто стучится, давать доступы к разным директориям. Можно добавить реакцию на разные запросы кроме !fileserver, которые также будут открывать доступы к разным директориям. При этом не обязательно реагировать на нотис, можно прописать событие и на обычный текст в канале, например, ON TEXT:!mynicknameserver:#:/faccess $nick c:\public 5.

Командиры – вперед!

После коннекта на твой FileServer юзверь может использовать несколько команд, с помощью которых он может смотреть содержимое директорий, скачивать файлы себе или просматривать их содержимое непосредственно в окне (касается текстовиков). Вот эти команды и их формат использования:

HELP [command] - позволяет смотреть список команд, по которым доступна помощь или вывести помощь для определенной команды
Пример использования команды HELP: help get

DIR [filemask] [/w] - выводит содержимое текущей директории, с ключом /w выводит в несколько столбиков
Пример использования команды DIR: dir /w

GET [filename.ext] - позволяет получить файл по dcc
Пример использования команды GET: get pirch32.zip

TGET [filename.ext] - аналогично dcc, только протокол tdcc
Пример использования команды TGET: tget pirch32.zip

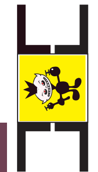
READ [filename.ext] - позволяет смотреть он-лайн содержимое текстовых файлов
Пример использования команды READ: read updates.txt

CD <directorymask> or CHDIR <directorymask> - аналогично горячо любимому досу смена текущей директории
Пример использования команды CD: cd ..

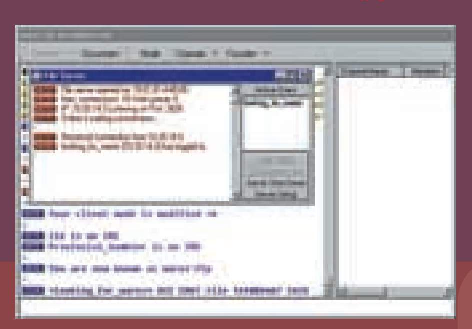
EXIT или BYE - закрывает соединение с File Server
Пример не привожу, слишком сложный для восприятия =).

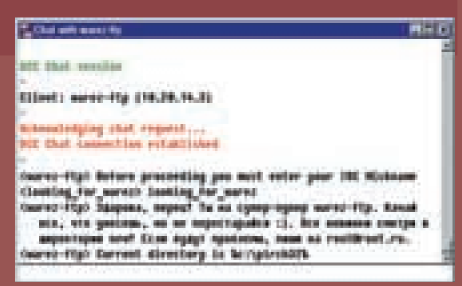
Во время сессии ты можешь отключать любого юзверя от своего FileServer (Disconnect User) и смотреть статус по любому юзверю (User Status).

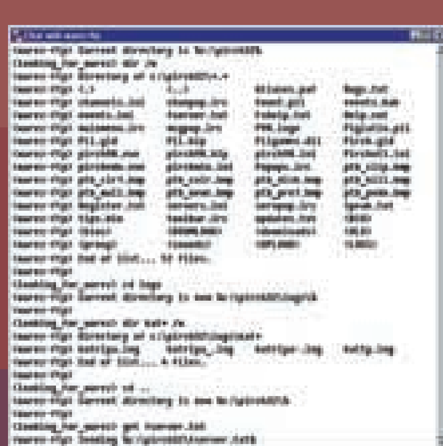
ТЬ ВАРЕЗ?

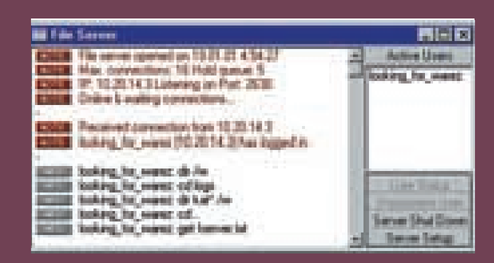


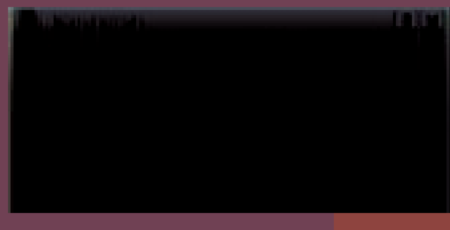
Если ты так и не попил пива, то вовсе можешь свернуть весь warez-ftp (Server Shut Down) :). Проще объяснить на примере. Подрубим юзверя looking_for_warez, дадим доступ к директории c:\pirch32 и зададим максимальное количество файлов 3 (/faccess looking_for_warez c:\pirch32 3). Далее со стороны юзверя просмотрим содержимое директории, потом перейдем в директорию logs и просмотрим там список файлов, которые начинаются на kat, вернемся опять в корневую директорию и скачаем fserver.txt :). Потом посмотрим статус на беспокойного юзверя и отрубим его на фиг :). Ниже показано, что видит юзер и что видишь ты: 2. 3. 4. 5. 6. 7.jpg

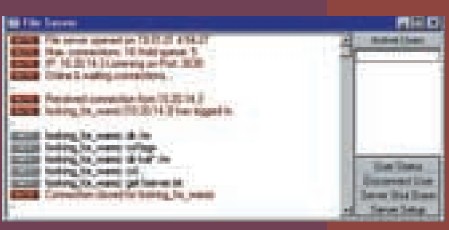












Доступны еще команды из командной строки:
/FSERVMSG <name> <message> - выводит текст юзверю в окно, в котором он лазит по твоему FileServer
Пример использования команды FSERVMSG: /fservmsg looking_for_warez Новинки смотри в директории \new
/FSERVKILL <name> [message] - аналогична Disconnect User из меню, то есть отключает юзверя от FileServer
/fservkill looking_for_warez
Для закачивания файлов, как ни странно, команд не предусмотрено. Видимо боятся на западе наших хакеров :). Приходится это обходить введением дополнительных событий. Проверка обычно делается на расширение входящего файла и на чела, который его пытается прислать. Если все в норме - файл принимается, в противном случае файл игнорируется и генерируется отказ. Вот пример на проверку расширения посылаемого файла. Если расширение подходит, то файл принимается и делается соответствующая запись в файле upload.log. Файл upload.log нужен, чтобы потом отследить, кто залил мусор.

```
1:on filercvd:*.zip, *.arj, *.rar, *.avi, *.txt, *.jpg, *.gif, *.mpe, *.avi, *.mpg, *.mpeg, *.rm, *.asf{
        /write $pirchpath $+ upload.log
Received $filename from $nick
        /msg $nick спасибо, что закачал, все упало в логи, если это мусор - надеру уши :)
}
1:on filercvd:*.*:/msg $nick извини, но я принимаю только *.zip, *.arj, *.rar, *.avi, *.txt, *.jpg, *.gif, *.mpe, *.avi, *.mpg, *.mpeg, * .rm, *.asf
```

Трейдинг

Часто к ftp применим термин "трейдинг", что он означает? Обмен. Правда, к warez это мало применительно, так как подборку файлов делает сам владелец ресурса warez-ftp. А если даже кто-то и закачивает дистанционно, то обычно это проверенный чел и у него полный доступ. Чаще всего термин трейдинг можно услышать от владельцев porno-ftp на IRC. Принцип трейдинга состоит в следующем. Каждый юзверь при коннекте в первый раз на FileServer получает некоторый кредит, который измеряется в Кб информации, которую он может выкачать с этого FileServer-а. Соответственно, рано или поздно кредит сводится к нулю. А вот чтобы увеличить свой кредит, нужно что-то закачать на этот porno-ftp. При закачке опять же через события (Events) оценивается общий объем файла и домножается на заранее заданный коэффициент, полученная цифра прибавляется к кредиту чела, закачавшего файл. Сам владелец ресурса просто модерирует действия юзеров.

Часто к ftp применим термин "трейдинг", что он означает? Обмен. Каждый юзверь при коннекте в первый раз на FileServer получает некоторый кредит, который измеряется в Кб информации, которую он может выкачать с этого FileServer-а.

Напутствие варезоманам :)

Быстро мчись в ближайший магазин за винтом на 40 Гб, заливай на него кучу полезной информации, а мне на andrusha@sl.ru шли координаты FileServer :). К сожалению, в IRC русских warez-ftp пока толком нет. Надеюсь, после этой статьи появятся :).



Tips & Tricks

После того как ты в очередной раз проведешь редактирование реестра совсем необязательно перезагружать комп, чтобы сделанные тобой изменения вступили в силу. Для этого достаточно перезагрузить Explorer (не IE). Делается это просто: жмешь Ctrl-Alt-Del выбираешь Explorer и выбираешь "Завершить задачу". Появиться окно "Завершение работы Windows". Нажимаешь "Отмена". Появляется окно, в котором винда тебе сообщает, что программа Explorer не отвечает на системные запросы и прочий бред программистов майкрософта. Жмешь на "Завершить задачу". Эксплорер перезагружается.

ИНТЕРВЬЮ С FOSI

Maxx Zелененко (maxx@xakep.ru) & Михаил Терехов (stranger@xakep.ru)



Ежели ты живешь в России, то так или иначе все таки юзаешь варезные проги. А если ты, к тому же, любишь все эти проги качнуть с инета, то тебе должен быть известен сайт, подписанный аббревиатурой FOSI. На этой паге релизится только самое полезное и всегда в полных версиях. Но несмотря на то, что многие юзают проги, скачанные именно с этого сайта, никто ничего не знает о его создателе или создателях. Мы решили исправить эту ошибку и связались с человеком, который создал и продолжает развивать этот проект. Вот что из этого получилось.

Х: Расскажи немного о себе - сколько лет, где живешь, чем занимаешься в реальной жизни. Сетевой ник.

F: Панк - это не ник, а немного о себе, а также стиль жизни и занятий в real life. Или вам описание жизни мелким шрифтом на сотне листов формата A4? :)))

Х: Как давно ты попал в сеть и когда пришло увлечение варезом?

F: В Интернете с лета 97-го года, a warez`ом - все как обычно, кто-то попросил что-то положить на ftp, потому что у меня это что-то неизвестно откуда оказалось, ну а потом пошло-поехало.

Х: Почему именно варезом, а не чем-то еще?

F: Никто не говорил, что я больше ничем не занимаюсь, у меня много сайтов о разном, и чего среди них только нет. ;)

Х: Что означает название F.O.S.I.?

F: У каждого человека должна быть цель в жизни. Так что пока у юзеров есть желание и стремление узнать, что же означает это название, они могут считать, что жизнь прожита не зря =). Даже дерево при этом сажать не надо ;-)). Я могу, конечно, написать с десяток расшифровок этой аббревиатуры, только на фиг. Вообще, FOSI - это медведь из "Puppet Show" =)).

Х: FOSI - это целая команда или один человек?

F: Это никому достоверно неизвестно, иногда я сам начинаю путаться и что-то подозревать ;))). Одни говорят, что FOSI - это высокий блондин-испанец, другие - что это группа китайцев-хакеров ;). (Медведь с таким именем в шоу один, а значит делаем выводы... - прим. Х)

Х: FOSI - часто упоминают в крекерских конфах по всему миру, занимаешься ли ты креками сам?

F: Нет, сейчас уже не занимаюсь! Патчи не люблю, считаю, что оригинальный код программы должен оставаться неизменным, а вот Serial/keygen или full version - это другое дело. Подписчики crack-конференций, наверное, думают так же, потому и упоминают о FOSI ;). Cracking`ом я занимался более двух лет назад, сейчас нет на это времени, занят разными online-проектами.

Х: Как считаешь, что нужно делать человеку, который хотел бы на высоком уровне заниматься варезом, взломом... etc.

F: Для начала посоветую ничем таким не заниматься :)). Хмм, что нужно делать... Да все как обычно, читать документацию, tutorials, учить asm, быть в курсе последних дырок в защите... Просто каждый должен знать, зачем это ему надо и надо ли вообще.

Х: Среди множества варезных сайтов твой смотрится наиболее достойно - здесь нет мертвых линков, все работает. Весь российский Инет обошла программа AT-Guard с текстом вместо лицензии - ripped by FOSI. Что ты делаешь, чтобы поддерживать свою репутацию?

F: Так называемый webwarez делится на две категории. Есть сайты, которые хотят заработать. На них обычное явление - куча pop-up`s, vote for me, громадные баннеры спонсоров. Если удается через все это пробиться, то самого warez`a или вообще не оказывается или только мертвые скопированные с других сайтов ссылки. В лучшем случае это линки на *drive сервера. Сайты, которые не хотят заработать (ну или не ставят это основной целью), а "делают доброе дело" :), постепенно или сами закрываются, так как создателям сложно их поддерживать, или их просто закрывают (для BSA и подобных организаций гораздо легче найти и исследовать такие сайты, чем пробиваться через море pop-up`s). Бывает, что они просто переходят в первую категорию :). Для сайтов второй категории нет необходимости поддерживать репутацию, о них и так быстро узнают. Обычным юзерам просто нужно успеть до закрытия или перехода хорошего сайта в плохой или поискать warez в другом месте. Кстати, AtGuard я запускал только один раз с целью проверки на работоспособность ;).

Х: На твоем сайте часто бывают только появившиеся на рынке софтины - каким образом удается все время оставаться в струе последних достижений? Насколько это трудно?

F: Существуют хорошие люди, которые покупают программы для себя и которым не жалко поделиться ими с ближним :). У большинства релиз-групп есть supplier`ы, работающие в магазинах и имеющие возможность получать последний софт. А в курсе последних событий держат юзеры, которые не упустят возможности

сообщить о выходе хорошей программы или новой ее версии :).

Warez - это хорошо или плохо?

F: Warez - это реклама программного обеспечения ;). На самом деле многие платят не за программу как таковую, а авторам за хорошую работу, за техподдержку, за красивую коробку и т.п. Саму программу (или crack к ней), постаравшись, можно найти везде. Одни ее купили бы, а другие не купили бы вне зависимости от того, есть она на warez или нет. У кого нет средств, не купит ее в любом случае, а кто-то, попользовавшись полнофункциональной программой, взятой на warez, купит именно эту программу, а не аналог у конкурентов. Так что я бы посоветовал программистам делать shareware без ограничений. :)

Какие команды или люди в мире компьютерного андеграунда тебе больше всего нравятся. Кого уважаешь и на кого ориентируешься?

F: Я сам с усам :). На самом деле все, кто пробыл или остается на underground сцене достаточно долго, достойны уважения. Особенно те, кто ничего с этого не имеет, просто занимается этим for fun.

Что для тебя Интернет? Как думаешь, каковы перспективы развития сети?

F: Хех. Две собаки сидят перед компьютером, одна говорит другой: в Интернете никому неизвестно, что ты на самом деле собака. Собак в перспективе развития будет все больше и больше :).

Как проводишь свободное от компьютера время? Отношение к женскому полу, тусовкам. Проводишь ли соревнования по налейболу среди друзей :)?

F: К женскому полу и тусовкам отношусь сугубо положительно, а налейболом стараюсь не увлекаться :). В свободное время я работаю ;), тренируюсь в спортзале, путешествую, слушаю музыку и занимаюсь другими стандартными для меня занятиями :).

Какую музыку слушаешь?

F: Laibach, Pop will Eat Itself, Nine Inch Nails... Кстати, для более пространного ответа на предыдущий вопрос могу добавить, что я связан каким-то боком с музыкой (наверное он еще и mp3 для повсеместного тестирования где-нить релизит :) - прим. X).



Что хотел бы сделать в жизни? Чего добиться? Что хотел бы изменить сейчас?

F: Да ничего. "Таити, Таити, не были мы ни на каком Таити, нас и тут неплохо кормят". Все путем вроде! :))

Что хотел бы пожелать, посоветовать тем, кто нас читает?

F: Пива, денег, женщин (для читательниц - мужчин, соответственно) и всем бесплатного онлайна. :)

Последний вопрос или, скорее, просьба - твой сайт периодически теряется с тех линков, на которых находился. Может быть дашь для нас и наших читателей постоянный редирект?

F: Советую искать мой сайт через любой из больших поисковиков, успех обеспечен - это проверено. А с редиректом трудно, боюсь, если сейчас напечатать линк, пагу быстренько прикроют, поскольку охотников немало. ;)

Спасибо за то, что ответил на наши вопросы, надеемся, что это не последнее интервью-материал - о тебе и с твоим участием. До встречи.

СНИМАЕМ ДЕВОЧЕК НА IRC

Иван Пинцетный (faq@xaker.ru)



Убийцы времени

Просиживая не менее тысячи часов за год в IRC, я пришел к выводу, что пользы от чатов может быть ровно две. Первая - деловые контакты, работа, поиск нужной инфы, обмен-трейдинг и прочие сопряженные сотрудничества. Вторая - девчонки. О пользе ИРКи для хацкера мы уже писали много и напишем столько же. Но не сейчас. В данный момент имеется предложение заострить свое любвеобильное внимание на поиске и съеме девушек непосредственно в IRC.
Кто-то возразит: какого хрена, ведь там одни мужики патлатые с мозолью на попе сидят, и девок там никогда не было?!! Возражение насколько ошибочно, настолько и логично. Я сам, познакомившись с чудным миром Internet Relay Chat`a, не строил иллюзий относительно реальных знакомств в рассматриваемом месте. Попутно убеждая знакомых пикаперов в значительно большей полезности www-chat`ов. Ох, как я ошибался!
В этой статье я бы обратил твое внимание не на переживания и эмоции, связанные с виртуальными знакомствами, а призвал бы к техничности процесса.

Даешь коннект!

Достаточно актуальный вопрос - как в первый раз законнектиться с девочкой? Про реальную версию этого действа написано немерено книг и статей, существуют целые эхо-конференции и листы рассылок. Многих привлекают сетевые знакомства именно простотой и безотказностью первого коннекта. Т.е. вроде как достаточно залезть в приват к подруге, сказав классическое "Привет, как дела?", и получить искомое. Действительно, процесс не столь сложен. Но злоупотреблять примитивностью не стоит.
Первичный "привет-привет" лучше оставить для основного окна канала или же в случае неразговорчивости объекта в channel`e - завуалировать в нечто менее банальное. Часто случается так, что дамы, уставшие от хронических попыток клея неумелыми пикаперами, просто игнорируют приветы :(. Не стоит обламывать себя и ее. Лаконичная фраза "Привет" подойдет разве что при атаке на объект с ником Hy}|{eH_My}|{uK =). Постарайся завязать высказывание по теме канала, если он тематический, естесно. Хотя большинство всяческих #russia, #moscow, #piter - нейтральны в плане направленности. Таким образом, стоит приглядеться и к тому, откуда тетка, какой идент, что написано в инфо. Например, можно изобразить необъятную заинтригованность фактом наличия идента КАЗАНОВА или Kanpu3. Или же фраза из инфы - "Я ненавижу Интернет" - подскажет ни только первые фразы диалога, но и практически весь дальнейший процесс запаривания мозгов барышни :).
Основные требования к первой реплике в том, чтобы она была: а) небанальная, оригинальная; б) подразумевающая простой, а то и односложный ответ, дабы не заставлять даму активно



рефлексировать над вопросом; в) написана чистым русским языком, без жаргона, измывательств над словами, типа "ну ваще йеп, ты, типа, девачка, че тут седишь, бял?". В свое время стопудовый успех имел речевой оборот, закинутый первым по счету в приват "Ti vidisch cyrillic?" или "Видно, что я пишу? Vidno chto ja pishy?". Проблема чтения кириллицы в чатах, где тусуются наши бывшие соотечественники, - более чем актуальна. И на вопрос можно получить ответ просто из транслитной взаимоподдержки :). Далее успешно вворачивается малява насчет твоего наступившего счастья от умения видеть русские буквы барышней. Не меньшими положительными эмоциями обдается и весть о совершенно случайном землячестве с собеседницей, типа "Вау, да ты из Москвы! Супер. А то все больше люди какие-то неместные, из Америк всяких попадаются. Я рад, что мы установили нашу связь".

Опять же, особенно в первых фразах, важно сохранять вопросительную формулировку предложений, чтобы тетка могла без труда отвечать на твои вопросы, подготавливаясь к более серьезной нейро-атаке на ее наивный мозг ;).

Технические приблуды

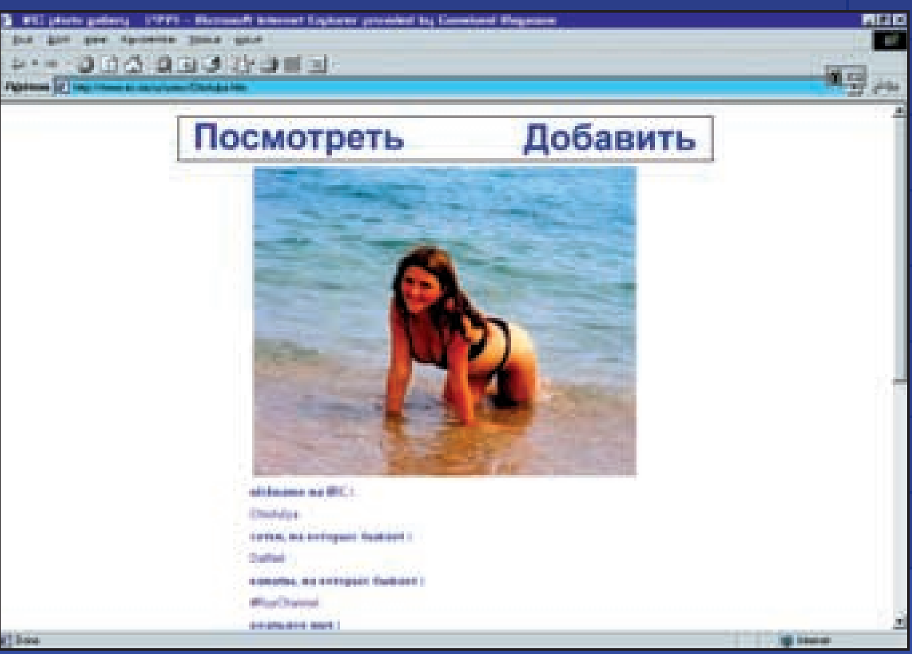
Вот так почитаешь материал о съеме девок в журнале X, да и заподозришь, что его продали какому-нибудь бабскому YES, хронически вещающему о том, как правильно познакомиться с правильными мальчиками. Ты думаешь, у нас все будет так примитивно? Э не, хацкеры, помимо своего красноречия и остроумия, активно юзают и порождения прогресса в процессе пикапа!

У меня имеются весомые сомнения, что тебя интересует знакомство с жительницей далекого северного города Усть-Пердынск, находящегося в 3000 километров от твоего места дислокации. Скорее нужны лишь те, что живут непосредственно в твоем городе или хотя бы там, куда ты собираешься наведаться лично. И что же, теперь придется у каждого приглянувшегося женского ника спрашивать, откуда она? На фига такой гимор, ведь один из главных плюсов ирки, по сравнению с ввв, - доступность информации по юзеру. В первую очередь - доступность информации географической. Эта инфа находится в поле host. Т.е. в user info Zadacha is ~tanatos20@206.166.fx.dialup.cityline.ru * Vika, 206.166.fx.dialup.cityline.ru - и является искомым хостом. Из которого мы видим, что тетя пользуется провайдером Cityline, мощности которого, в данном написании хоста, расположены в Москве. _4erepashka is XarOkv3.5-@145.pool.kaluga.ru * don't know извещает, что рассматриваемый объект находится в Калуге. И так далее. Если же появляется нечто незнакомое, невиданное ранее, вроде alisika is ~alisa_bel-@belenky.pikenet.ru * alisa, будет логичным запрыгнуть на сайт ISP, под которым сидит деваха. Это уже делается проще простого - прибавлением www к последней части хоста, т.е. у нас это будет www.pikenet.ru. Там уже имеется инфа о том, где расположен пров. С географическими доменами еще проще: ru, ua, bu. Региональные провайдеры, как в случае с Калугой, обычно обзываются в честь города: kirov, tula, primorye, kuban, etc.

А что же делать, если выпадает нечто типа Spalka is ~Sonya@208.155.68.241 * Splushka? В пору вешаться, ведь неизвестно ни откуда объект, ни www ее прова... Тут нам на помощь приходит горячо любимый www.ripe.net



Хотя я бы предпочел услуги whois–программ, вроде Smartwhois



Вот такие тетки тусуются на IRC!

Задаешь интересующий тебя IP и получаешь подробную инфу, зайдя в раздел whois db.

Вот и получаем, практически, точную инфу о географическом расположении.

Это можно получить не только на сайте райпа, но и при помощи встроенного whois`а во всяческих Internet maniac и IP-Tools.

Когда отговоришь по 2 часа с каждой тетей, станет понятным факт того, что 70 процентов разговоров - однотипны. Т.е. стандартные "сколько тебе лет, где учишься/работаешь, любишь ли кино, вино, театр, чего не спится в столь поздний час" и прочая байда. Понимаешь ход мысли? Именно: если ты знаком с понятием Pop-ups в IRC-клиенте, то без проблем накатаешь стандартную менюшку для Query-окна, в которой будет нехилый структурированный списочек готовых фраз. Окошки можно разбивать тематически - "Мой lifestyle", куда ты зальешь все о своем свободном времяпровождении, и "Твой lifestyle", где будет практически то же, только с вопросом на конце (по концу вопросов не будет - дело уж больно интимное :). Также удобно структурировать менюшки по мере продвижения разговора. Т.е. сначала "приветы, как дела", потом "где учишься/работаешь/как проводишь свободное время". Можно замутить специальную "философскую" менюху с уже готовыми универсальными высказываниями умных дядек и твоими эксклюзивными мыслями о смысле жизни :). Последнее особо нравится романтичным девушкам и почти всегда оказывается кстати даже при обсуждении повышения цен на садовую коноплю-пеньку :). Ну и, конечно, также потребна финальная менюшка, в которой подведется итог вашей беседы. В виде получения номера ее телефона, договоренности о встрече,

намыливании мозгов о том, какая же она уникальная девушка и приятная собеседница. В общем, отсмотри десяток своих логов с девочками и выдели наиболее удачные речевые обороты. Их, в свою очередь, уже следует занести в обсуждаемые Pop-ups`ы.
Кстати, как наколбасишь уникальных фраз под твоим авторством, высылай их нам в Х. И если ты будешь одним из лучших - получишь фирменную майку Х, журнал с автографами и живую бесплатную консультацию главных специалистов Х по сетевому пикапу - Профессора Левински и Ивана Пинцетного. Свои нетленки бомби по адресу, указанному в заголовке статьи!

Галерейные девчонки

В отношении обзора внешности собеседницы существуют 2 способа: попросить фото у самой подруги или же заполучить на страничке какого-либо канала, где она часто тусуется и, вероятно, успела залить туда (на страничку) свою мордашку. Не стоит забывать про обмен фотками девчонок между представителями мужской особи канала ;). Сколько раз ко мне в приват врывался приятель с криком "Цепляй ее! Рабочий экземпляр". Да и я столько же раз перенаправлял от себя девиц на своих знакомых, которые уже занимались дальнейшей разработкой :). Это как в хацкинге: один получил рабочий шелл и передал корефану-хацкеру для дальнейшего получения рутшелла :).
Но, как видишь, заголовок статьи повествует о неких галереях... Хотя боюсь, что слово "некие" тут совершенно не подходит, ибо для многих данные очаги культуры стали едва ли ни основным источником знакомств. Главная польза галерей и директорий фоток IRC-пользователей в том, что, пользуясь встроенным поисковиком, ты можешь найти нужные контакты на теток, нужного возраста, из нужной местности, с подобающей внешностью. Неплохо такая хрень реализована в, пожалуй, наиболее перспективной www.ircdirectory.com

Удобная навигация, частые обновления, поддержка нескольких языков, симпатичный дизайн.





WOW!!! Сколько народу! Есть из чего выбрать жертву :)

Главный минус - акцент не на xUSSR, а внимание нашим соотечественникам, живущим за рубежом, - в США, Израиле, Канаде и т.д. Так что в первую очередь тут легко будет найти подходящую барышню жителю Америки. А также лишь в контексте USA имеется навигация по конкретному штату. Остальным же придется, задавая критерии поиска, получать всех теток нашей необъятной Родины :). Проект развивается мощностями каналов-монстров #russia и #russian, так что, скорее всего, тут будет вполне комфортно со временем.
Ircfoto.da.ru уже менее серьезная компания. Это видно хотя бы из халявного редиректа da.ru. Зато по количеству фоток - очень привлекательная. Сам я узнал про сайт после общения с теткой, которая на классический вопрос: "А не найдется ли у прекрасной незнакомки фото?" - послала искать ее ник на IRCFOTO. Поисковик имеется, но работает как-то странно и вовсе не позволяет извлекать из базы юзверов, географически нужных нам =(.
Еще одна галерея, образованная нашим дорогим adrusha`ей :). На базе страницы канала irc.dal.net #ruschannel была образована полноценная коллекция фоток. www.irc.xxi.ru
Здесь можно обнаружить 270 человечков, некоторые из которых, увы, присутствуют без фото. Поиска по людям нету, зато основная часть имеющихся девчонок - из xUSSR.
Вполне удобная навигация по никам (разбиты алфавитно). Так что сюда удобней бегать, если уже запеленговал особу на IRC и требуется поглядеть на ейную фоту. А вот искать сначала здесь, а потом в ирку лезть - не совсем удобно.
Вот по сути 3 основные галереи. Другим источником получения фот является раздел Photos/Галерея на сайтах каналов. Практически каждый более-менее посещаемый чан имеет свою пагу. Адрес ставится в топик или же доступен по запросу на chanserv. Если ни там, ни там линка не нашел - спроси у опа.
Нехилый списочек www-представительств IRC-каналов, а также просто сайтов по нужной тематике можно найти на http://list.ru/catalog/-12661.html
На большинстве страничек каналов есть раздел фоток. Туда ты и забегаешь, выбирая интересующих тебя барышень. Стоит отсматривать не только чисто женские картинки, но и, например, отснятые на сборах канала. Страничек каналов достаточно много, и они, порой, часто обновляются. Так что советовал бы тебе завести отдельную папку в закладках браузера под тему IRC. Еще можно подписаться на новостные рассылки каналов, в которых часто указывают про обновление раздела фото.
И что же делать с полученными фотками? Ведь самих-то девушек не видно, и есть лишь их призрачные координаты... Да все очень просто! В галереях почти всегда указано, в какой IRC-сети бывает тетка и на каких каналах. На самом деле важна лишь сеть, потому как после занесения дамы в Notify List твоего IRC-клиента ты сможешь видеть, когда она появится в Нете и на каких каналах.



Подстава виртуальная

Любимая байка всех противников знакомств в инете: найти реальную девушку практически невозможно, т.к. тут сидят только дядьки с богатым волосяным покровом и разводят несчастных наивных юношей. Это однозначная правда и неправда одновременно. То, что в Интернете, и в ИРКе непосредственно, имеются разводчики - факт (лично я за первые 2 месяца сетевого пикапа сконнектился телами с 8-ю девушками - прим. профессора Левински). Но их, благо, не так много, и все-таки основную часть женских ников подкрепляют реальные женщины :). Как же различить подставу? Опытный любитель IRC вычислит такого моментально. Настоящая девушка вряд ли возьмет ник/идент типа - Sexy_girl или Big_pussy :). Под схожими масками как раз чаще прячется подстава. Аналогично и с поведением "особы": где подстава, там и излишняя активность в направлении постельных тем разговоров. Так что оптимальная провокация для выявления личины - откровенное предложение вступить в половую связь =). Это, есесно, шутка, потому что разводчик хоть и согласится на ЭТО моментально, таким образом выявив себя, но и настоящая девочка сбежит от тебя не менее моментально ;). Также полезно иметь скрипт в IRC, который бы выявлял клонов (т.е. зашедших с одного хоста) или же ручками делать whois по всем посетителям. Обычно разводящий сидит как под основным ником, так и с женским. Эта дурная привычка была принесена из www-чатов, накормивших посетителей иллюзией анонимности. В общем, как видишь, ники Vova-ХАКЕР и [Masha] с одного хоста, знай, что Маша и есть тот ксакеп Вова :). Исключение - люди из одной локальной сети, имеющей маскарадный IP для всех ее членов для выхода в Интернет.

Подстава реальная

Что бы ни говорили, большинство разводок "страстными и сексуальными девчонками" как начинаются, так и заканчиваются - виртуально. И встретить при реальной встрече (зацени раздел "Реалка") злобного мужика Пахома вместо ласковой блондинки Элеоноры - маловероятно :). Чаще эта самая "блондинка" просто не приходит на стрелку. Хотя... бывают пренеприятные исключения. Так в сетях, не имеющих сервисов по закреплению ника за конкретной персоной, расцветает следующий финт. Ревнивый молодой человек заходит в ирк с ником своей барышни. И выжидает, пока ни о чем не догадывающиеся кавалеры попрут к нему в приват. И, уже в зависимости от хода разговора, решает, что делать с кавалером. Или в реал подогнать, где объяснить, что к его тетке приставать не надо, или же прямо на ИРЦе высказать все, что думает о нем и его распущенной тетке :). Но такое, опять же, случается не часто и является лишь частью горького опыта автора.

Значительно актуальней другая ситуация. У многих chat-girl`ов нет своей фотки. И на деликатный вопрос: "Слышь, чувырла, дай фоту по-бырому", не менее деликатно сообщает об ее (фотки) отсутствии. И чуть позже, когда разговор заходит о реальной встрече, покоритель дамских сердец решает рискнуть и встретиться без предварительного "осмотра" фотки :). И тут как раз частенько получается некоторый сюрприз: приходит нечто страшненькое, совсем отличное от интригующего и загадочного образа, выбранного виртуально. Отсюда мораль: без фотографии - никогда! :). Хотя таким образом ты отсекаешь весомую часть потенциальных девок для съема. Так что тут снова окажутся полезными контакты с другими активными до женских душ и тел посетителями чата. Если возникают сомнения относительно какой-либо тетки, не стесняйся просить инфы у корефанов. Может кто уже до тебя "тестил образец" и сможет порекомендовать ее или же наоборот - посоветует бежать от "образца" :).

Собственно “взлом”

Что же такого особенного впаривают сетевые пикаперы своим жертвам, дабы морально их подготовить к полной готовности на все и всегда? :) Ведь именно здесь наш “взлом”, а вовсе ни в реальной встрече, о которой сказ пойдет чуть ниже. Настоящие бойцы фронта сетевых съемщиков делают всю основную часть разработки дамы еще в сети, в нашем случае - на IRC. В этом снова плюс инетных знакомств, что ты “познаешь ее бездонную душу”, не прогуливая по ресторанам и клубам, оставляя по 50-100$ за вечер, а сидя в любимом кресле, параллельно компилируя эксплойты и закупая товары по кредам :). Но чего бы ни говорили, активный пикап требует определенных усилий и затрат (времени, мозговых клеток, выпитых бутылок пива, например), так что, наметив нужную тетю, не стоит забрасывать разработку, руководствуясь наивной мыслью “новую найду - новую сыму”. Женский трафик на IRC не столь глобален, так что следует держать под контролем каждую интересующую тебя женскую единицу, например, пользуясь финтом, описанным в Технических приблудах - Notify list`ом ИРК-клиента.

Таким образом, решен первый вопрос - найдена жертва для реализации твоего словоблудия и гормонов :). Возникает следующий актуальный вопрос: о чем говорить, когда знакомство произошло/связь установлена? Да по сути все те же темы, что и в реальных беседах. Только если “с глазу на глаз” не всегда возможно придумать оперативно остроумный ответ, то в инете есть спасительное время, которое всегда можно списать на лаг, и горячо любимые поисковики-каталоги, с помощью которых можно найти ответ на любой хитропопый вопрос и слить любую инфу :).

Главное в беседах обособить себя от прочих жителей IRC: ты не такой, как все, у тебя все не так. И вообще, ты родился по радикально новому способу :). Т.е. если у барышни сложился стереотип о мужиках, как о кобелях редкостных, всеми своими речами передавай свою неповторимую чистоту и романтичность: вокруг все так пошло, а окружающие девки ни о чем, кроме денег и секса, не думают! А если же тетя привыкла общаться в инете с мямлями, которые готовы на месяца растягивать виртуал и сами не решаются на встречу, - обозначь себя эдаким героем-любовником, для которого страстные отношения - нормальное состояние. Главное - не переходи на пошлость или чрезмерную манерность в случае выбора обличия романтичного мальчика-пая.

Ну а когда ты выделил себя как личность яркую и неординарную, следует начать впаривать и о неповторимости ее души и эго. Любой человек, пусть даже самый примитивный, хранит в себе надежду на собственный “особый путь” и глобальное отличие от окружающих. Вот и ты про это не забывай и почаще упоминай о вышеобозначенном - девочке. Окупится сполна! Она подумает: вот он, пришел мой принц, вот, наконец-то, ОН понял мою хрупкую глубокую душу, нашел тонкую грань моего эго и только ОН достоин меня из всех мужчин! И прочая бодяга, навеянная женской логикой. =)

Естественно, выбранный типаж должен отображаться во всех фразах. Так, романтичный юноша не будет рассказывать о том, как бухал с друзьями на даче, а потом блевал огурцом и ходил в деревню “по бабам”. Но и мачос не будет впаривать о только что прочитанном собрании сочинений Стендаля, скорее наоборот: о книгах, театре, политике и живописи будет втирать “думающий” молодой человек. В общем, я думаю, продолжение сойдет за демагогию, и ты сам сообразишь, что хочет слышать девочка и что услышит. Единственное замечу, не стоит излишне давить собеседницу своим интеллектом, выказывая свои необъятные знания и задавая вопросы, ответов на которые у тетки - нема. Старайся задавать максимум вопросов общего характера, не вызывающих особых размышлений перед ответом :).

Реалка

Подзаголовок выбран неслучайно: как-то с таким ником меня преследовала дама, после реальной встречи с которой я долго скрывался :). Так что, помимо виртуального взлома, вспомним и о встрече в реале.

Ты уже плавно перевел ваш коннект с девочкой с пути виртуального на реальный? Нет еще? Пора, мой друг, пора. Подолгу молотить языком в приватах - дело неблагодарное и засуживающее право на жизнь в случаях исключительных. Как уже отмечалось в “Собственно взломе”, идеальным соединителем виртуального с реальным является фраза “Мне кажется, мы очень позитивно с тобой пообщались. Бла-бла-бла-бла. Не подскажешь, как я мог бы увидеть тебя впредь?”. Или же, прямо по ходу разговора, вы решаете забить стрелку. В любом случае конечную договоренность лучше обустраивать “по старинке” - по телефону. Это, опять же, будет лишним подтверждением ее правильной половой принадлежности :).

Полезное отличие пикапа на ирц в том, что практически любой более-менее крупный канал имеет свои, как сказали бы фидоры, поинтовки, и сами иркеры - ИНЕТКИ. Т.е. сборы канала. Когда в каком-либо очаге культуры (пив. баре, лесу, парке отдыха :) тусуется наиболее активная часть жителей чаннела. Вот тут бы и взять себе нужных девок, ведь удобно: можно заценить интересующую особу в ее физическом обличии, свободная атмосфера тусовки иркеров, возможность культурного отдыха за минимальные бабки (2 баттла пива + простейшая хавка).

Так все-таки что делать с девчонкой после ее вывода в реал? Бывали случаи, когда барышню удавалось сразу отвезти себе домой для позитивного отдыха или же отправится к ней ;). Но, к сожалению, сие случается не так часто, и порой приходится попариться над культурным досугом. Особенно если попадается манерная дама, внимательная к собственному времяпрепровождению. В таком случае примитивом романтики прогулок в парке и поездок на Поклонную гору - не возьмешь :). Тут лучше забежать на сайты, посвященные культурному отдыху. Как то www.weekend.ru или www.afisha.ru.



Предварительно стоит выяснить, что наиболее интересно барышне: кино, театр, выставки, клубы, концерты. Если тебе не претит погружение в эстетику, театр можно было бы считать оптимальным местом: если тетка не особо рубит в этом, можно вывести на спектакль, куда билеты будут стоить не дороже 100 р. за штуку. Т.е. билеты + буфет обойдутся порядка 300 р., в то время как за кино придется отвалить по 150 за каждый билет (если тусануть вечером в приличный кинотеатр), а за концерт и вообще по 200-500. Главная фича театра: создание иллюзии у барышни о твоем высоком культурном уровне. Да и отказаться от предложения сходить в театр куда сложнее, чем в кино или клуб, ибо потенциальное зажигалово прячется под маской эстетичности театра ;). Ясное дело, что сразу после вывода на выставку/кино/театр передвигать события в физиологическое русло у тебя или у нее дома - не совсем логично. Надо катализировать процесс, не без участия алкоголя, в каком-либо кафе/баре/клубе. Т.е. соблюдать ступенчатое развитие отношений. Если же ты не сторонник столь стремительных событий или дама попалась чрезмерно загруженная комплексами и понятиями, то после выхода в свет можно попрощаться и устроить дальнейший "марш-бросок" чуть позже. А вот коли ты не заморачиваешься моральными проблемами и тетка не страдает болезнью Якоря, можно устроить праздник души и тела прямо в день реального знакомства ;). Тут, в очередной раз, нам может помочь железный друг: пригласить девочку глянуть на твои супер-скрипты или самый навороченный KDE2-декстоп в Линуксе :). А в последнее время особенно рулит зазывать для записи целого CDR`а MP3`шек на твоем зло-резаке (CDR-Драйве) свежайшей коллекции выкачанной и порипанной музычки. С чуть меньшим, но все же с успехом проходят и поездки в гости ;). Короче, тут есть место для фантазии. Только не стоит увлекаться: если у тебя халявный инет или выделенка, можно вообще потерять тетку, ушедшую с головой в Нет вместо забав с тобой :).

Ну а что делать, оказавшись у нее дома или привезя гостью к себе, я думаю, рассказывать не нужно ;). Хотя было бы неправильно сводить всяческие отношения, завязанные на IRC, к простейшим. Я лично знаю, как минимум, 10 супружеских пар, чье знакомство началось именно в ирке! Ну а про стабильные отношения "парень-девушка" я и не говорю. Хотя среди бывалых пикаперов бытует мнение, что обустраивать какие-либо длительные отношения логично с девушкой "из реала". Девушкой, не связанной постоянными узами с компом и инетом... Ну, не знаю и надеюсь на твою абсолютную логику и сознательность, которые помогут тебе принимать правильные решения, особенно в отношении девАчек :).

Автора этих строк можно почти каждый день застать на irc.dal.net и периодически на dal.net.ru. Хотя "карьера" иркера была начата в MS-chat`е и также включила в себя стажировку на Ефнете. С Ircnet`ом тесных отношений не сложилось: отсиживался тут лишь при житии в дали от Родины, в поисках местных контактов. Также иногда залетал на undernet для марш-бросков гинекологических войск, в которых принимал активное участие.



IRC–сети для пикапа

Если запрыгнуть в список сетей mIRC`a, то можно тихо умереть: от такого изобилия начинается фимоз и расслоение ногтей :). Другое дело, что половина из них мертвые - фактически нет активных, динамично развивающихся каналов, и самое главное - в них практически невозможно найти ни то что русскую девочку - вообще россиян не наблюдается! Так что вот небольшой листинг по активным крупным сетям, где можно найти российские каналы с не менее российскими девчонками!

DALnet
Irc.dal.net

Супер сеть. Тут расположен канал твоего любимого журнала - #хакер. И как ни странно, тут тоже бывают девочки, и очень даже ничего ;).
Также полно народу на классических #russia #russian #moscow. Главный плюс сети - наличие сервисов, которые, помимо своих основных функций, позволяют отслеживать: когда и во сколько появлялся интересующий тебя объект ;).

Efnet
irc.rt.ru

Сеть, про которую в контексте пикапа говорить не следовало бы. Здесь тусуются угрюмые мудрые мужчины, часто законно именующие себя хакерами. А где крутые программеры и элитарные хакерские сборы - девочкам место отведено минимальное... :) Из русскоговорящих каналов активны разве что #bytefall и #dev/ice (большой привет b00ster`y и t0nik`y). Хотя реальный эротизм удастся познать и если наехать на крутых дядей: ласково отымеют во все порты :). А если же ты ищешь менее виртуальные ласки - иди в другое место.

MS Chat
chat.msn.com

В свое время, имхо, это была наиболее популярная сеть среди русскоговорящих граждан. Все каналы непременно содержали слово russian в названии: #russian_chat, #russian_love, #russian_pivo, #russian_andybig, etc.
По сравнению с другими сетями, по личным впечатлениям, тут и девчонок было побольше. Все, в общем, было хорошо. Вплоть до того, как Микрософт откровенно забил на свое IRC-детище, посчитав его невыгодным вложением своих финансов (что вполне логично). Тут же резко понизилась посещаемость, и начался повсеместный бардак: боевые боты засрали все достойные каналы, часть чанов пошла по рукам, достойные люди ушли и остались гопники :(. Так что сюда, пусть даже за девчонками, я лазать не советовал бы.

IRCnet
irc.msu.ru

Одна из старейших сетей, со своей историей, эстетикой и культурой. Главное и классическое неудобство - отсутствие сервисов. Но зато здесь вполне активно существуют русскоговорящие каналы. Любовь россиянина к данной network`е не случайна: имеются серверы, расположенные в России, связь с которыми наиболее комфортна. Хотя явная польза от российской локации серваков была ощутима лишь года 3 назад, когда RU с Западом связывали еще не такие мощные каналы.

Из последних впечатлений - канал #хакер, на котором сидят какие-то литовские лохи, не имеющие к X никакого отношения. 1337 t4k3ov3r cr3w.

Undernet
NewYork.NY.US.Undernet.Org

Если сгенерить аналогию, эта сеть сравнится с эдаким неуклюжим младшим братом. Братом Efnet`a: вроде и амбиции те же, и суть местами... а на самом деле младшенький :).
Т.е. тоже изначально андернет строился как компутероориентированная сеть, а не развлекательный, как тот же DALnet. Заумные eggheads строили ирку под себя, а сделали для широких масс :). Массы, как то водится, присутствуют на всяческих #russia, #russian.
Тут также хватает женского контингента. Хотя, если ты тут собираешься оставаться надолго, огорчу: контингент статичен, и после двух недель "отсидки" трудно будет найти "новое лицо" 8). Все тут друг друга знают, и часто отсюда сбегают за новыми контактами в другие сетки. Девочки за мальчиками, мальчики за девочками. ;)

Dalnet.ru
Main.hub.dal.net.ru

Наконец-то! Полноценная российская сеть. Созданная самыми позитивными людьми, которые могут быть известны и по другим сетям: Hellman, Hetfield_, Moss и мембер X-crew - andrusha. До недавнего времени было очень удобно пользоваться русифицированными сервисами, которые даже после потери оной остались наиболее симпатичными из всех других сервисных сетей! Но, помимо технических приблуд, здесь и с "женским отделением" все в шоколаде: полно теток, чей состав постоянно дополняется/обновляется. Популярность сети обусловлена и тем, что к ней прилинкован ряд серваков, стоящих в домашних локальных сетях Москвы и других городов.

HACK-FAQ

Horrific (hack-faq@xakep.ru)

Задавая вопросы, конкретизируй их. Давай больше данных о системе, описывай абсолютно все, что ты знаешь о ней. Это мне поможет ответить на твои вопросы, и указать твои ошибки. И не стоит задавать вопросов вроде "Как сломать www-сервер?" или вообще просить у меня "халявного" Internet'а. Я все равно не дам, я жадный :).

Q: Разрешают ли провы заходить под одним аккаунтом нескольким людям одновременно?

В нашей стране еще можно встретить зверей семейства лоховых. Но в последнее время эти особи встречаются очень редко. Сейчас их уже можно увидеть только в зоопарках и государственных заповедниках. Торопись найти себе такого, а то скоро их уже занесут в Красную книгу.

Q: Как можно отправить анонимное e-mail письмо? Чтобы в header'е моей инфы не было (ни IP, ни чего такого).

Заводишь себе ящик на mail.ru, потому что он позволяет работать с ящиком по HTTP, т.е. через браузер. Теперь входишь с помощью браузера в свой ящик и отправляешь письмо. Только прежде чем входить, установи использование proxy сервера для доступа по HTTP. В этом случае в header письма попадет IP-адрес прокси-ка. Просто и со вкусом. Для тех, кто "типа хакер": прокся, естественно, желательна анонимная.

Q: Что есть такое D.O.S атака?

Ну, е-мое... Уже сто раз писали. По-нашему это звучит как ООО :) или "отказ от обслуживания". Для реализации на сервер направляется куча пакетов. Их надо столько, чтобы он не успевал их обрабатывать. Тогда сервер настолько перегружен, что приходится отказывать в обслуживании. Как видишь, все очень просто, когда пальцы засунули в тиски, а голову в унитаз :).

Q: Как можно определить, какая система установлена на сервере?

В основном по открытым портам. Если на сервере есть FTP, то можно приконнектиться. Во время соединения тебе скажут имя операционки, версию и многое чего еще интересного. А можно воспользоваться скриптом на сайте www.void.ru (прямо на заглавной страничке).

Q: Слушай, а что такое "Зеркала"? Я часто встречаю это слово в заздном факин мануле и настройках прог... А шо за... не знаю. (орфография сохранена).

Зеркало - это такое стекло, сквозь которое видно свое отражение. Вот так и в факин мануале - это сервер, который отображает копию содержимого своего хозяина. Если к основному серверу не пробиться, то можно добиться его зеркала. Т.е. два сервера хранят одинаковую инфу, и один из них основной, а другой зеркало.

Q: Чем отличается протокол http от ftp?

А чем отличается чайник от ламера? Один железный, а другой деревянный, но оба идиоты :). Вот и http - предназначен для передачи гипертекста (WWW-страничек), а другой - для передачи файлов (передача может быть как ASCII, так и Binary). Но оба эти протокола построены на TCP/IP.

Q: Где сидит картинка, появляющаяся при загрузке ВИНДАВС, и как ее можно изменить???

Зимой все засыпают, а ты проснулся. Судя по вопросу, твоя спячка продлилась лет пять. Уже давно известно, что это файл logo.sys в корне диска С:. Это простой bmp файл. Так что переименовывай его в logo.bmp и изменяй. Если его там нет, то создай, если руки от спячки отошли :).

Q: Слушай, что такое MIME? Я очень часто встречаю эту аббревиатуру во всякой компутерной литературе. Меня терзают смутные сомнения, что это относится к... хотя хрен его знает, куда это относится.

Multipurpose Internet Mail Extensions. Протокол передачи звука, графики и двоичных данных. Он используется в почте.

Q: Скажите пожалуйста, что такое кряк и где его взять? И как посылать трояны? И что значит ICQ? Объясните, пожалуйста.

Кряки убирают защиту с проги, то есть взламывают их. Где их взять, я уже писал. Трояны посылают почтой, конверт опечатывают красивой маркой и забивают гвоздем. ICQ звучит как Ай Си Кью, что по звучанию схоже с I seek you, то есть "я ищу тебя". Это прога для общения через iNet в реальном времени. Т.е. если вы с корешом одновременно сидите в инете, то можете общаться через нее как в чате, только с большей скоростью. Если нет, то реального времени не получится, все превратится в простой почтовый клиент.

Q: Будет ли работать комп без HARD'а?

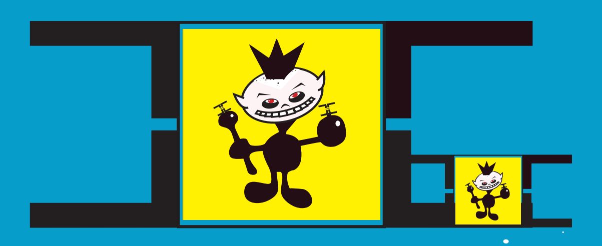
Будет. Например, корпус без внутренностей хорошо работает в качестве шкафчика для нижнего белья :). Существует две части, из которых состоит ПиСи - Soft и Hard. Первое - это ось и проги, установленные на компьютере, а второе - это железо, то есть сам комп. Из этой теоремы делаем вывод, что проги без железа работать не смогут, как и железо без прог - это груда металлолома. Что и требовалось доказать. Хотя постой-ка... Ты, наверное, имел ввиду hard-drive, или, по-русски, "винт". И не просил, чтоб Винды работали... А в этом случае можно и без винта, загрузившись в ДОС (или Линукс, или QNX) с дискеты.

Q: Где можно найти описания различных троянов, короче, нужна инфа.

У Синтеза от таких вопросов начинаются нервные судороги, а меня начинает зверски колбасить :). О троянах уже столько написано, что уже всех коней пора по зубам знать. Подними подшивку Х и читай.

Q: Где найти книги по дельфи? Как сделать... на Delphi?

Я не могу тебя обучать программированию, у меня и своих дел полно. Я уже рассказывал в прошлом году про сайты, где лежит полно инфы о программировании (см. спецвыпуск "Кодинг"). Если запотели очки, то снова перелистай спец за сентябрь 2000. А всех начинающих и программеров со стажем я в очередной раз посылаю на http://www.x-c-r.com/. Здесь для



вас инфы на всю жизнь хватит.

Q: Здравствуйте! У меня такой вопрос: правда ли, что если человек подключается через dial-up, то ему выдается динамический IP, т.е. при каждом новом подключении новый IP-адрес?

Ну конечно же. Зачем провайдеру держать громадную базу данных IP на каждого пользователя? Допустим, у него 100 входных телефонных линий. Каждой линии назначается IP. Когда ты дозваниваешься, то ты попадаешь на свободную линию, и тебе присваивается ее IP. Очень просто и никакого садомазохизма. Конечно же, присвоение каждой линии своего IP делают не все. У большинства (по моим сведениям) при коннекте тебе просто выдается свободный IP-шник.

Q: Чё такое Shell? Очень часто вижу это выраженьице, а не могу врубится в смысл.

Shell - это название фирмы, выпускающей машинное масло и проплатившей нам огромные тыщи за то, чтобы мы всегда о них говорили :). А если серьезно, то я фигею, как народ обленился. Может хватит в карманный бильярд играть :)? Лучше вытащи руки и открой словарь. Там прекрасно написано, что shell переводится с буржуйского как "оболочка". Shell - программа оболочка, через которую ты общаешься со своей осью. Когда ты в *никсе вводишь команды в строке, ты это делаешь в оболочке. Когда ты в DOS-е набираешь команду в строке, ты опять же это делаешь в оболочке. Окна тоже можно назвать оболочкой для window-kernel, хотя такой shell я не пожелаю и врагу :).

Q: А правда, что у прова IP-адреса идут подряд, например, 192.1.1.1, 192.1.1.2, 192.1.1.3 и т.д.

Армянское радио отвечает, что в большинстве случаев это так:

Когда пров заказывает себе IP-адреса, то ему выделяют определенный диапазон адресов, идущих подряд. Если провайдер решил расшириться и добавить новые адреса, то они могут быть в другом диапазоне, но в любом случае будут идти подряд. Так что их очень легко сканировать целыми диапазонами, дивизиями и эшелонами.

Внимание!!! За такие вещи очень легко получить газетой по шапке. Ты думаешь, что газетой не больно? А если туда гаечный ключ на 72 или ломик завернуть?

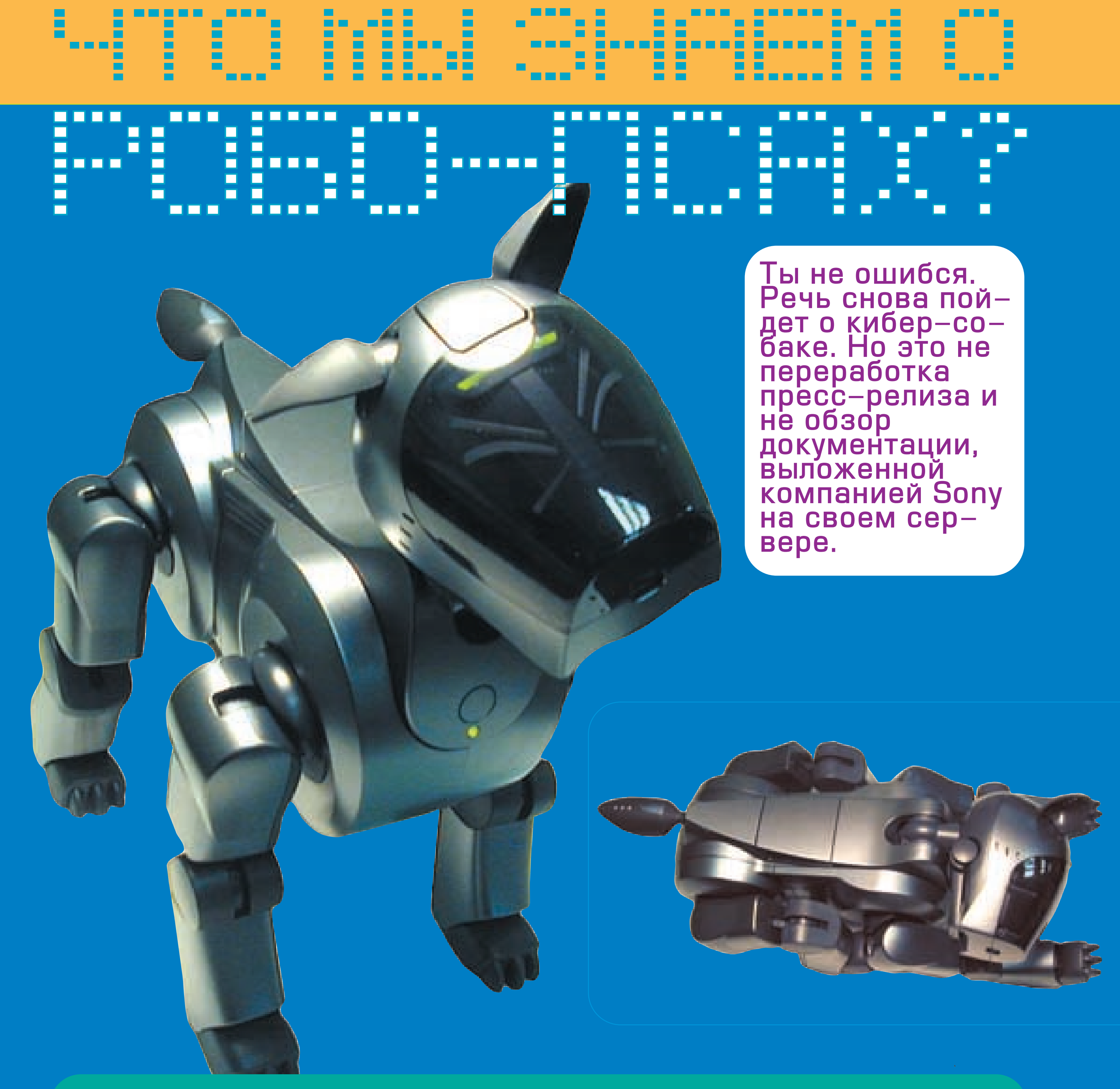
Q: Тут в чате один ламер достал, как можно узнать его IP и быть на 100% уверенным, что это его?

Однозначно - 127.0.0.1! Если ты увидел ламера, то долби его по этому адресу, не ошибешься :).

Q: Как можно быть на 100% быть уверенным, что IP принадлежит определенному ламу?

Я уже сказал, что 127.0.0.1 точно принадлежит ламу, а в остальном уверенности не может быть. Это связано с тем, что большинство IP адресов в сети динамические. Сегодня они принадлежат ламеру, а завтра - президенту :).

ЧТО МЫ ЗНАЕМ О РОБО-ПСАХ?



Ты не ошибся. Речь снова пойдет о кибер-собаке. Но это не переработка пресс-релиза и не обзор документации, выложенной компанией Sony на своем сервере.

Доктор Добрянский (Dr.Cod@online.ru)

Почувствуй себя кибер-псом (встреча первая)

Первый раз я увидел Aibo в декабре двухтысячного года на Московском робототехническом фестивале "Мобильные роботы". Если помнишь, я уже рассказывал тебе об этом фестивале и его создателях. Ну а теперь подробнее о самом псе. Серебристую собаку хозяин посадил на полигон. Ей явно было хреново. На скользкой поверхности лапы разъезжались в разные стороны, вокруг орали детишки и светили юпитеры. Пес с полминуты вертел головой, потом, видимо, сообразил, что к чему и достаточно резво вскочил на ноги. Хозяин, желая показать возможности собачки, садистски выкручивал ей лапы, переворачивал ее на бок, на спину, вниз головой. Лапы вращались во всех возможных направлениях. Однако щенок твердо вставал на ноги из любой позиции. Даже переворачивался со спины. Еще бы! Робот был снабжен детекторами равновесия и четкими лапами-манипуляторами с множеством степеней свободы. После того как в зале прошел легкий шок, к щенку со всех сторон кинулись фотографы и дети. Aibo вел себя достаточно дружелюбно, вилял механическим хвостиком и даже, кажется, просился на ручки.
Публику попросили чуть-чуть разойтись. Собачке дали розовый мячик, и она сразу же очень смешно к нему заковыляла. Через штекер, подключенный под хвостом робота, видеоизображение выводилось на экран цифрового проектора. Зрители наблюдали за игрой в футбол щенячьими глазами.
Пес постоянно крутил головой, и как только на экране проектора появлялся розовый мяч, белая графическая рамочка пыталась поймать





этот объект. Всем сразу вспомнился фильм "Терминатор". И мир глазами киборга, со всякими рамочками и указателями состояний. Щенок под дикий восторг публики весьма резво пинал мячик лапой.
Моя встреча с представителем первого поколения Aibo закончилась фотографией с ним на руках.



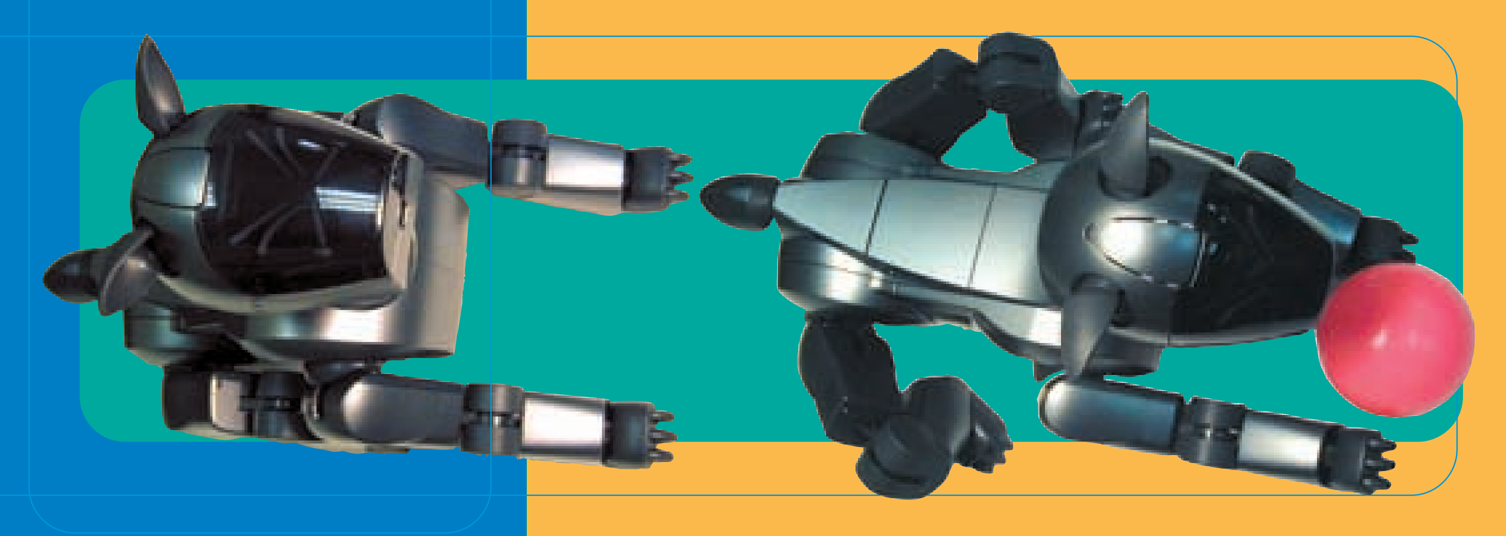
Я расскажу тебе о результатах моего личного общения с этим механизмом.

Как живут кибер–львята (встреча вторая)

Моя встреча с львенком из второго поколения Эйбо произошла в более спокойной обстановке. В e-shop (www.e-shop.ru) были идеальные условия для робота, вокруг было тихо, ноги не скользили по ковровому покрытию, не было слепящих юпитеров и толпы народу.

Поведение

Понятно, что второе поколение намного более интеллектуально. Этот лев в щенячьем возрасте просил меня дать ему имя специальным жестом. Большинство действий сопровождались маленькими разноцветными индикаторами на морде и виляющим хвостом львенка.



У робота целый набор эмоций, которые он выражает цветом лампочек, электронным насвистыванием и жестами. Например, голод, когда подсел литий-йонный аккумулятор. Киборг может чем-то интересоваться, исследовать помещение, злиться, играть, общаться со своими сородичами и просто от скуки пинать головой какие-то небольшие предметы в комнате.
Набор его повадок очень походит на собачий. Он чешется, может бродить по комнате, суя любопытный нос во все углы. Может неожиданно сесть посреди комнаты и вертеть головой или подойти к ноге хозяина, сесть на задние лапы, задрать голову и жалобно пискнуть. Однажды лев свалился со ступеньки, встал, отряхнулся и побрел дальше.
Кибер-львенок хорошо реагирует на голос. Сразу же поворачивает голову и семенит ближе. Определять направление голоса помогает встроенный стереомикрофон. А расстояние до предметов измеряется специальным инфрасенсором. Кроме того, взрослый пес может реагировать на несколько десятков команд. Дрессировать пса можно, непосредственно общаясь с ним либо программируя нюансы его поведения на компьютере.
Сенсоры на голове и спине льва помогают ему отвечать на ласки. Если мало уделять внимания роботу, то он будет вялым и пассивным. Чем чаще играешь с ним, тем больше он движений учится делать. И тем лучше вы друг друга понимаете. Тебе придется постоянно объяснять псу-льву, что можно делать, а что нельзя.



Выводы

Последняя модель Aibo это не просто искусственный интеллект и не просто робот, способный на самостоятельные решения. Это новый вид компьютерного интерфейса. Ведь во время обучения ты учишь его язык жестов и попискивания, а он пытается запомнить твои слова, поощрительные ласки. Ты формируешь характер льва. Может быть, в недалеком будущем диалог со всеми компьютерами станет именно таким. И не надо брать слишком далеко, ведь несколько лет назад мобильные телефоны тоже казались чем-то слишком недоступным....
X выражает благодарность интернет-магазину E-SHOP (www.e-shop.ru) за предоставленную кибер-собаку.



Геймер по жизни
Как сдать сессию по законам жанров

Александр '2poisonS' Сидоровский (2poisonS@xakep.ru)

Один авторитетный дядька однажды сказал: "Вся жизнь – игра, а люди в ней обычные юниты". Мужик был по-своему прав (поэтому теперь его изучают в школах), но он не учел одно маленькое обстоятельство. Юниты – это те, кто не знает правил игры, это те, КОТОРЫМИ управляют. А те, кто ими управляет и, соответственно, сечет фишку во всем, что происходит, называются игроками. Или геймерами, как тебе больше нравится.

Так вот что я хочу всем этим заумным бредом выразить - геймер, это не тот, кто просиживает сутками за экраном компа, бегая по коридорам с рокет-лаунчером или выделяя рамкой десятки юнитов на карте. Геймер это человек, который сечет правила игры, который играет по этим правилам. Совсем не обязательно у компьютера. Смотри сам: ты пикапишь на улице девчонку - ну чем не адвенчура? Не зная правил этой игры, ты окажешься в полном гейм-овере уже через полминуты после начала первого уровня. Или, допустим, ты ее все-таки зацепил и развел и теперь кувыркаешься с ней в постели. В натуре, перец, это чистой воды action! И это, заметь, без всякого 3Dfx!

Или, скажем, сдаешь ты экзамены. Думаешь, в этой игре ты обречен быть просто юнитом, безвольной пешкой? Кого-то, может, это и устроит, но не тебя, хардкорного геймера до мозга костей. Поэтому сегодня мы поговорим о том, как сдавать сессию в стиле Х-Гейминга. И пусть в этой игре правила будешь устанавливать ты сам.

Сначала определимся с целями игры и общими принципами геймплея. Цель игры под названием "Сессия: Смертельная Схватка" заключается в последовательном прохождении определенного количества уровней, после каждого из которых в таблицу High Scores (которая в этой игре называется Зачетная Книжка) начисляется бонус в виде условных обозначений "зачет", "отл.", "хор." или "удовл." Прошел все уровни - молодец, не прошел - начинай все сначала на следующий год. Конечно, "есть нюансы" ((c)Dr.Cod). Для успешного прохождения всех уровней существует множество стратегий и тактик, которые мы сейчас и разберем.

Тактика 1. Игра по правилам противника

Сразу оговорюсь, что эта тактика не подойдет большинству геймеров, потому что подразумевает принятие правил игры, которые навязывает тебе противоборствующая сторона. А это, как мы уже сказали, чуждо духу истинного игрока. Но, когда положение совсем безнадежное, а также в случае, если ты начинающий геймер (aka казуал), может быть, тебе она и подойдет. В этой тактике важно точно узнать, что хочет от тебя противник (в нашем случае - препод), и сделать именно это. Ему нужен доклад или реферат? Бегом в инет - искать нужную тему. Противник попался компьютерно грамотный, и фишка со скачанным из Сети рефератом не катит? Что делать, придется идти в библиотеку, как это ни унизительно. Если препод хочет, чтобы ты вызубрил 60 билетов по три вопроса в каждом, - сиди и зубри. Короче, делай все, что этот гад от тебя потребует.

Скажу сразу - я эту тактику не юзал никогда, хотя не сомневаюсь в ее эффективности. Собственно, в нашей статье она позиционируется как "последняя соломинка", поэтому разбирать ее не будем и перейдем к более продвинутым тактикам.

Тактика 2. Rush

Что такое rush, ты прекрасно знаешь по стратегическим играм. Это когда врага забивают на начальном этапе игры, не давая ему развиться, и сосредотачивают усилия на производстве большого количества дешевых юнитов, в то время как он начинает отстраивать экономику. С сессией эта тактика тоже проходит. Препода будем валить еще в середине семестра, пока он не ожидает атаки. В качестве дешевого пушечного мяса будет выступать легко доступная инфа по изучаемому предмету. Не жди, пока тебе придется учить все эти экзаменационные вопросы - выучи один параграф из малоизвестного учебника (или продвинутого ресурса в инете) и срази всех своими знаниями на одном из семинаров. При необходимости (если враг оказывает упорное сопротивление) атаку нужно повторить. Если все пойдет как надо, препод увидит в тебе способного и прилежного ученика. Автомат на зачете (или поблажка на экзамене) тебе обеспечены.

Тактика 3. Кемпинг

Эта тактика идеально подходит для старших курсов, когда слова "незачет" или "переэкзаменовка" уже не вызывают панического ужаса. Обычная ситуация: ты прохалявил весь семестр, на предмете не появлялся ни разу, препода знаешь только по описаниям друзей, а из материала этого курса вспомнишь только его название, которое и выговорить-то можешь с трудом. Приятель, пройти этот уровень с первого раза тебе не светит. Юзай кемпинг.

Вместо того чтобы суетиться, ходить в библиотеку (ужас какой!), просиживать ночами за ультра-замороченным учебником и завидовать друзьям, у которых есть все лекции (но которые они тебе не дадут даже отксерить, потому что послезавтра уже сдавать), можно спокойно... пропустить зачет в отведенный для него день. Все равно тебе его не поставят, чего туда ходить-то? Ну представь: противник в стратегической игре готовится нанести сокрушительный удар по линии твоей обороны. Ты знаешь, что эту атаку тебе не выдержать. Самым умным решением будет увести оттуда всю армию, сэкономив ресурсы для последующего броска - пусть враг ударит по пустому месту. В тактике "кемпинг" мы делаем так: пока препод с твоими товарищами по группе сходятся в экзаменационном deathmatch'е, ты просто сидишь себе дома и смотришь, кто победит. Главное, запастись справкой из поликлиники, что у любимой собачки твоей дорогой троюродной бабушки из Таганрога завелся стригущий лишай, а ты был единственным челове-

КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

ком, кто мог в тот момент оказать ей первую медицинскую помощь. Ну или какой-нибудь другой справкой - это неважно. После основного deathmatch'а ты спокойненько выходишь из своего укрытия, спокойно берешь все необходимые для сдачи материалы - лекции, конспекты, чертежи, планы и т.д. и приходишь вместе с поверженными товарищами на переэкзаменовку во всеоружии. Гарантировать мгновенной победы с пятеркой в зачетке я тебе, конечно, не могу, но скажу по секрету, что сам я последние пару лет учебы в универе юзал именно эту тактику, и она всегда отлично работала. Так что удачного кемпинга!

Тактика 4. Обход с фланга

Если пробить оборону врага лобовой атакой не получается или не хочется (что бывает гораздо чаще), можно попробовать проверенный маневр флангового обхода. Вместо того чтобы тупо учить все билеты, воспользуемся древним как Doom средством под названием шпоры. Шпаргалки, как ты знаешь, бывают двух типов: собственно шпоры и бомбы. Обычные шпоры пишутся на маленьких листках бумаги микроскопическим почерком и извлекаются незаметно на экзамене в качестве справочного средства. Сильно упростить работу со шпорой можно, если ты напечатаешь ее на компьютере. Выбери самый мелкий шрифт, который ты сможешь комфортно прочитать, и ты с удивлением обнаружишь, что на том же самом листочке у тебя уместилось втрое больше текста, чем если бы ты писал от руки. Кроме отдельных листков бумаги, шпоры можно писать в самых неожиданных местах. Например, совсем недавно я сдавал государственный экзамен по иностранному языку, где встретил довольно



неожиданное решение проблемы шпор. Как ты знаешь, на таких экзаменах при подготовке к ответу можно пользоваться словарем. Причем часто своим, то есть принесенным с собой. Если это так, тебе остается только написать текст ответа (темы, топика и т.д.) на полях словаря и под обложками. Часто в конце словаря оставляют несколько пустых страниц "для заметок". Надеюсь, не надо объяснять, какого рода заметки были в моем словаре на "госе" ;)? Причем в моем случае автор этой шпоры дошел до того, что распределил ответы по соответствующим буквам алфавита в словаре, чтобы удобней искать было. Вместо словаря можно использовать все, чем разрешается пользоваться на экзамене - художественная литература (иногда ее выдают "для цитат", хе-хе...), всякие планы, схемы и т.д. Главное, чтобы ты получил доступ к этой книге хотя бы на полчаса (до экзамена, разумеется).
Второй вид шпор это всенародно любимые бомбы. Бомба это лист стандартного формата (например, из тетрадки), на котором красивым разборчивым почерком написан ответ на один экзаменационный вопрос. Такая бомба должна быть написана на каждый вопрос, и тогда на экзамене тебе останется только суметь незаметно вытащить нужную. Дальше - дело техники. Все время, отведенное для подготовки, ты создаешь вид напряженной мыслительной деятельности, потом идешь отвечать и спокойно читаешь все, что у тебя было заготовлено дома. Знаю, писать все ответы довольно гимор-



но, но иногда это единственно возможный путь. Только учти - каждый ответ должен обязательно быть написан на отдельном листе. На том же самом "госе", о котором я уже говорил, у меня на глазах попалили одну студентку, у которой на обратной стороне бомбы был написан совершенно другой вопрос. Учись лучше на чужих ошибках. Но, вообще, обход с фланга - это одна из самых эффективных тактик. И в компьютерных играх, и в играх сессионных.

Тактика 5. Промышленный и военный шпионаж

Не зря практически во всех стратегиях существует такой юнит, как шпион. Все-таки вовремя добытые секреты врага - это почти всегда ключ к победе. Допустим, препод от нас что-то скрывает. Например, текст экзаменационной контрольной. Или зачетные задания. Иногда даже билеты перед экзаменом не дают! Так дело не пойдет - срочно нужна массированная рекогносцировка. Где взять секретную инфу? Ну-у... Обычно такие вещи печатают прямо на факультете. Значит, все тексты лежат в файлах на одном из компьютеров. Да знаю я, знаю, что тебя к нему никто не пустит! Надо действовать тоньше. Эти тексты обычно набирают девочки-лаборантки. А девочки-лаборантки обычно очень любят шоколадки или сходить после института в кино, а потом чтобы их угостили слабоалкогольным коктейлем из баночки... Главное правило в этой тактике - не показать, что ты просто хочешь использовать бедную девочку в своих военных целях! Иногда, конечно, попадаются сознательные лаборантки, которые подкатят тебе всю нужную инфу на халяву, но обычно там сидят такие стервы... Впрочем, как я уже сказал, все стервы любят шоколадки и все такое... Удачи, ловелас :)!

Тактика 6. Победа исключительно дипломатическим путем

Очень тонкая и изящная тактика, но и одна из самых рискованных. Как гласит народная мудрость, если врага нельзя убить, его надо купить. Давать преподу взятку - дело опасное, хотя и не всегда. Если тебе повезло учиться в одном из ВУЗов, где взятки являются обычной практикой и где они принимают массовый характер - бояться тебе нечего. Не подготовился к экзамену - гони бабло, и дело в шляпе. Лично я никогда не давал взяток, потому что мне просто жалко на это денег - у меня всегда получалось сдавать сессию, используя одну или несколько из вышеперечисленных тактик. А на сэкономленное лавэ я оттягивался с подружками. Впрочем, что-то я отвлекся... Иногда люди, которые юзают эту тактику, совершают одну фатальную ошибку. Видя коррумпированность преподавательского состава, они пытаются вывести их на чистую воду, катают телеги начальству ВУЗа, постят мессаги в форумы официальной паги, открывают собственные разоблачительные сайты и т.д. Бойцы, не надо! Преподы такого не прощают. Я что-то еще ни разу не слышал о том, что студент засудил препода за то, что тот брал взятки. А вот отчисленных "поборников справедливости" знаю предостаточно. Кстати, такая участь постигла и одного из доблестных авторов Х. Вывод - получил свою запись в зачетку за бабло и все. Считай, что Mission Accomplished. Ты прошел этот уровень, молодец. Дальше рыпаться не надо.

Существует еще куча менее распространенных тактик сдачи сессии в стиле Х-Гейминга. Но я уверен, что ты сможешь додуматься до них сам, да и новых придумаешь не меньше. Кстати, если ты знаешь другие проверенные тактики по сдаче сессии, кидай их на 2poisonS@xakep.ru - лучшие из них будут опубликованы на нашем сайте www.xakep.ru.

Пусть в этой игре правила будем устанавливать мы!

ДЕНЬ ЗАЩИТНИКА ОТЕЧЕСТВА ВСТРЕЧАЙ ВО ВСЕОРУЖИИ



ДЛЯ ВСЕХ МУЖЧИН СКИДКА до 20% на комплекты ПРОФИ и ДРАЙВ



СПЕЦИАЛЬНАЯ КОМПЛЕКТАЦИЯ:
ПОРТАТИВНОЕ УСТРОЙСТВО HANDS FREE и ЧЕХОЛ ДЛЯ ТЕЛЕФОНА.

Акция проводится с 19 по 28 ФЕВРАЛЯ только в офисах **БИ ЛАЙН** и **Мобайл Центр**

Офисы «БИ ЛАЙН»: ул. 8 Марта, 10, стр. 14 ул. 1-я Тверская-Ямская, 2, стр. 1 Леснорядский пер., 18

Генеральный представитель «МОБАЙЛ ЦЕНТР»
Единая справочная: (095) 742-5555

«Пролетарская», Воронцовская, 35а
«Маяковская», Садовая-Кудринская, 22

«Парк Культуры», Зубовский б-р, 17
«Красные Ворота», Садовая-Черногрязская, 13, стр. 1
«Проспект Мира», Проспект Мира, 61
«Октябрьская», Ленинский проспект, 11
«Аэропорт», Ленинградский пр-т, 44, стр. 1
«Новые Черемушки», Профсоюзная ул., 43, кор.1

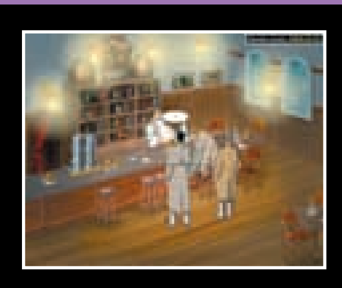
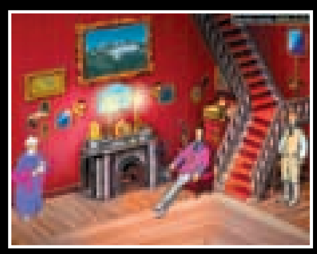
«Красносельская», Краснопрудная ул., 26
«Арбатская», ул. Новый Арбат, 14
«Кунцевская», Рублевское шоссе, 14, стр.1
«Тульская», Большая Тульская ул., 44
«Охотный ряд», Тверская, ул. 5/6
«Новослободская», Новослободская ул., 4

Оборудование сертифицировано. Лицензия Госкомсвязи России №6758, №10005

722-6622
www.beeplus.ru

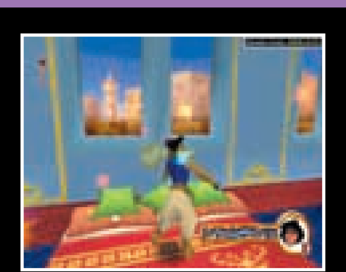
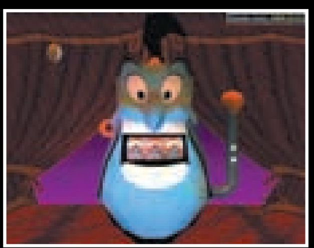


АЛЕКСАНДР '2POISONS' СИДОРОВСКИЙ (2POISONS@XAKEP.RU)

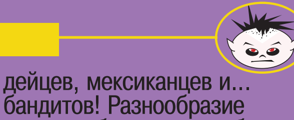



Урожденная Шерлок Холмс: Возвращение Мориарти
Жанр Адвенчура
Похожесть Братья Пилоты
Мать/отец Бука
Требует P166(P233), 16(32)
Групповуха Обломись
Описуха Отечественный квест "по мотивам...". Почему-то поражает то, что озвучивают игру "настоящие" Холмс и Ватсон из фильма (Ливанов и Соломин). В остальном - стандартный рисованный квест в стиле Братьев Пилотов, Штырлица и прочих Василиванычей. Слишком просто, линейно и скучно.

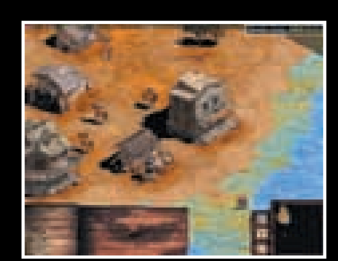
Приговор СЛАБО


Урожденная Aladdin: Nasira's Revenge
Жанр 3D Arcade
Похожесть Aladdin, Croc 2
Мать/отец Infogrames/Disney Interactive
Требует PII300(PII300), 32(64), 3D уск.
Групповуха Обломись
Описуха Ну представь себе диснеевский мультфильм, переделанный в аркаду. Представил? Ну правильно - бегаешь, прыгаешь, потом прыгаешь, бегаешь... прыгаешь, прыгаешь... а вокруг все так красиво! Но занудно.



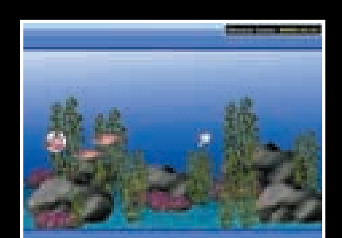
Приговор СЛАБО




Урожденная America
Жанр RTS
Похожесть AoE 1,2
Мать/отец Related Designs/Data Becker
Требует P266(PII300), 64(128), 3D уск.
Групповуха до 8 игроков
Описуха Стратегия на тему дикого запада. Можно играть за Соединенные Штаты, индейцев, мексиканцев и... бандитов! Разнообразие сторон и баланс сил соблюдены, интересных идей много, игра радует, графика отстойная. Так что на любителя.



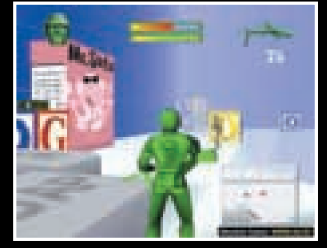
Приговор СРЕДНЕ




Урожденная Aquarium
Жанр ЭкоСим
Похожесть Theme Hospital
Мать/отец Square/Electronic Arts
Требует P100(P200), 16(32), (3D уск.)
Групповуха Обломись
Описуха Симулятор аквариума. Смешно, да? Ну это типа SimЧто-то или ThemeЧто-то, только на этот раз обустраиваем рыбий зоопарк. Графика практически отсутствует, как и экономическая часть игры. Что остается? Неудачное портирование с PSX игры... 1998 года.

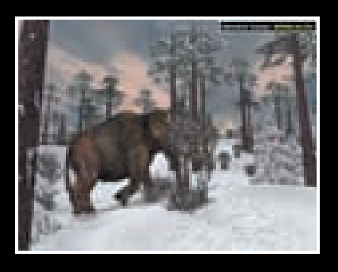
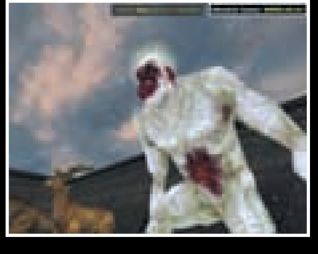


Приговор ЛАЖА

Урожденная Army Men: Sarge's Heroes
Жанр 3D TPS
Похожесть Все Army Men
Мать/отец Aqua Pacific/3DO
Требует PII300(PIII600), 64(128), 3D уск.
Групповуха Обломись
Описуха Ненавистные пластмассовые солдатики ударились в 3D! Причем, ударились больно. Игра получилась такая же плохая, как и все предыдущие из серии Army Men - ни графики, ни звука, ни тепла, ни смысла... О смысле игры рассказывать не буду - это все равно, что рассказывать о смысле новой серии Tomb Raider. Просто посмотри на приговор и забудь.

Приговор ЛАЖА

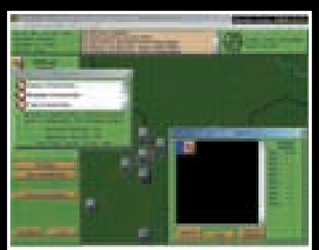
Урожденная Carnivores: Ice Age
Жанр Hunting
Похожесть Carnivores 2
Мать/отец Action Forms/Wizard Works
Требует P266(PII300), 32(64), (3D уск.)
Групповуха Обломись
Описуха Третья серия динозаврового охотничьего симулятора. На этот раз действие происходит в ледниковый период, поэтому отстреливать будем мамонтов, йети и прочих лохматых тварей. Отличий от предыдущих игр серии - ноль. Даже оружия нового не удосужились придумать. Дави халтуру!



Приговор ЛАЖА

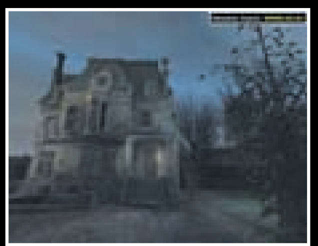
ЛАЖА → СЛАБО → СРЕДНЕ → ХОРОШО → РУЛЕЗ(З)!

Урожденная Combat Command 2
Жанр Wargame
Похожесть Варгеймы 10-летней давности
Мать/отец Shrapnel Games
Требует P166(P200), 32(32)
Групповуха PBEM
Описуха Первое впечатление - дивить! Графику можешь оценить сам на скриншотах, это нечто антикварное. Потом смотришь: не такой уж он и плохой, этот пережиток прошлого... За одну только историческую достоверность, которая выражается в тоннах фактической инфы по Второй Мировой, рука не поднимается ставить самый низкий рейтинг.

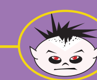



Приговор СРЕДНЕ

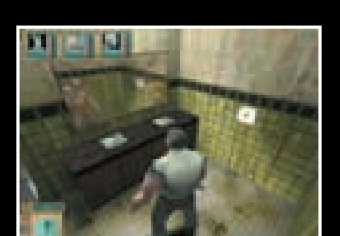
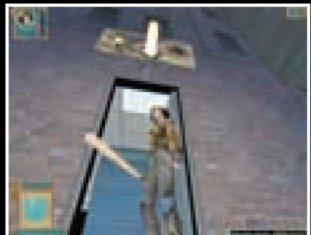
Урожденная Dracula 2
Жанр Адвенчура
Похожесть Dracula, Faust
Мать/отец Index/Wanadoo
Требует P233(PII300), 32(64)
Групповуха Обломись
Описуха Якобы horror adventure на движке образца 1998 года, который демонстрирует нам пикселизованные панорамы и страшные тормоза на любой машине. От первой части отличается только сюжетом, больше ничем. Многие задачи высосаны из пальца, логика часто бывает, мягко говоря, неочевидной.

Приговор СРЕДНЕ

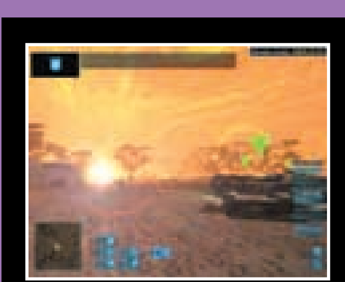


Урожденная Freedom: First Resistance
Жанр TPS/Adventure
Похожесть Omikron/Urban Chaos
Мать/отец Red Storm Entertainment
Требует PII300(PIII600), 64(128), 3D уск.
Групповуха Обломись
Описуха Трехмерная помесь кастрированной стрелялки и умственно отсталой адвенчуры, завернутая в безумно нетривиальный сюжет об освобождении земли от инопланетного ига. Основной недостаток - куча глюков и недоработок. Игра просто сырая, хотя и не в этом ее главная проблема. Ужасный движок, странный AI и недостаток свежих идей - вот почему мы в очередной раз позволим инопланетянам захватить Землю.

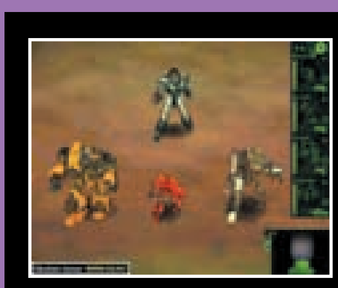
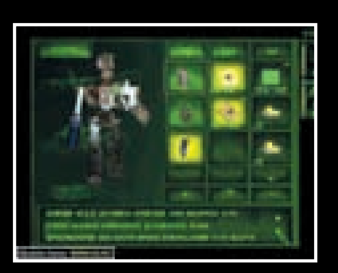
Приговор СЛАБО

Урожденная Ground Control: Dark Conspiracy
Жанр 3D RTS add-on
Похожесть Ground Control
Мать/отец Massive Entertainment/Sierra
Требует PII300(PIII600), 64(128), 3D уск.
Групповуха LAN, Инет
Описуха Адд-он к одной из лучших стратегий уходящего века. Третья раса, куча новых миссий (по 15 за каждую сторону), новые режимы мультиплеера. Если ты пропустил саму игру, этот адд-он - последний шанс исправить ошибку. Ведь наши пираты обязательно издадут версию 2 в 1. Вот ее и бери.



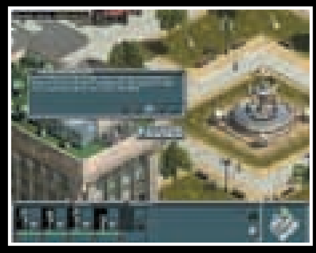

Приговор РУЛЕЗ3!

Урожденная Gunlok
Жанр Tactics
Похожесть Commandos, RoboRumble
Мать/отец Rebellion/Virgin
Требует P266(PII600), 64(128), 3D уск.
Групповуха Инет
Описуха Имея в распоряжении небольшой отряд роботов (вспомним RoboRumble), наделенных индивидуальными особенностями (теперь вспоминаем Commandos), и балансируя на грани стратегии и action, нужно бороться с различными противниками, а именно: кривым интерфейсом, тупым AI, недоработками в геймплее и т.д. Противники всегда побеждают...

Приговор СРЕДНЕ

Урожденная Heist
Жанр RTS
Похожесть Gangsters, GTA
Мать/отец Virgin Interactive
Требует P233(PII300), 32(64)
Групповуха Обломись
Описуха Симулятор грабителей. Единственной стратегией здесь должна быть стратегия ограбления магазина, банка и т.д. Идея неплохая, но... В результате получилась абсолютно неиграбельная игра. Геймплей построен так, что пройти уровень можно, только если много раз подряд сильно повезет и ничего при это не проглючит. А теперь сюрприз - сохранятся нельзя! На тридцать шестом рестарте ты ее анинсталлишь.

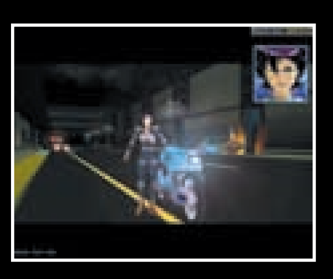
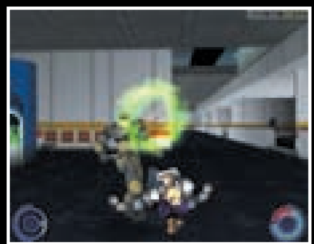

Приговор ЛАЖА





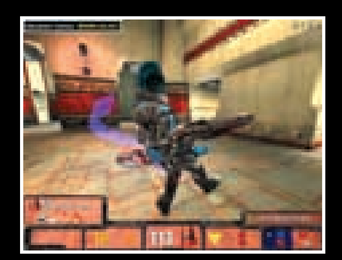
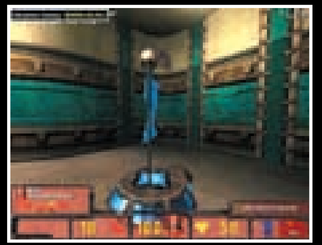

Урожденная Kingdom Under Fire
Жанр RTS
Похожесть Warcraft 2/Diablo
Мать/отец Phantagram/Gathering of Developers
Требует P200(PII300), 32(64)
Групповуха LAN, Инет
Описуха Прикольная микстура обычного старого Варкрафта и обычной первой Дьяблы (миссии в strategy mode и RPG mode чередуются). Разумеется, оба режима сильно кастрированы по сравнению с оригиналами. Очередная потуга на тему жанровой оригинальности. Результат - любопытно, но не более того.

Приговор СРЕДНЕ

Урожденная Oni
Жанр TPS/Fighting
Похожесть Double Dragon
Мать/отец Bungie/Gathering of Developers
Требует PII300(PIII600), 32(64), 3D уск.
Групповуха Обломись
Описуха Смысл такой: девочка-главная героиня бегает по уровням с одной-единственной шмалялкой (на выбор) и дефицитом патронов. Поэтому большую часть вражин бедняжке приходится валить приемами армейского рукопашного боя. Как файтинг очень даже ничего, когда разучишь пару комбо - такой кайф воткнуть когонибудь башкой в пол! Как шутер - так себе.

Приговор ХОРОШО

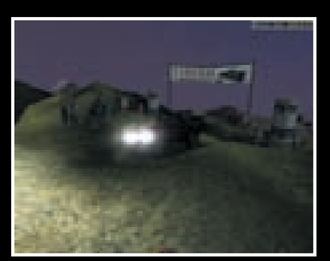
Урожденная Quake III: Team Arena
Жанр Многопользовательский FPS
Похожесть Quake 3, UT
Мать/отец id Software/Activision
Требует PII300(Athlon 1Ghz), 64(256), 3D уск.
Групповуха В ассортименте
Описуха Попытка id'йцев а) вытащить побольше баблоидов из карманов несчастных квако-юзеров; б) догнать (и, по возможности, перегнать, что, впрочем, им вряд ли удастся) Unreal Tournament. Что есть: новый CTF (получше стандартного), еще три режима (One Flag CTF, Overload и Harvester), три новых вида оружия, карты. Ну... так себе...

Приговор СРЕДНЕ




Урожденная Rising Sun Gold
Жанр Wargame
Похожесть Все варгеймы
Мать/отец Talonsoft
Требует P233(PII300), 32(64)
Групповуха Обломись
Описуха Почти мечта варгеймера. Здесь все подчинено идее игрового баланса - все поваргеймерски аскетично, ничего лишнего. Можно часами сидеть над составлением стратегии решающей атаки или изучать развернутую энциклопедию военной техники. Глубокая, интересная игра для поклонников жанра.

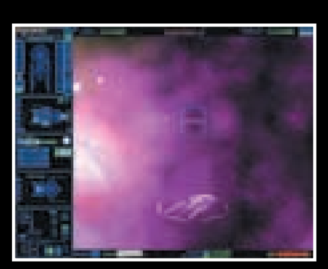
Приговор ХОРОШО

Урожденная Screamer 4X4
Жанр Offroad racing
Похожесть 4X4 Evolution, Insane
Мать/отец Clevers Development/Virgin Interactive
Требует PII233(PIII700), 32(64), 3D уск.
Групповуха LAN, Инет
Описуха Гонки на внедорожниках. Великолепная физика, отлично прорисованные модели машин, прикольный геймплей (ты будешь не газовать всю дорогу, притормаживая лишь на поворотах, а тщательно выверять свой маршрут по ухабам и кочкам, маневрируя на низких скоростях). Ну и, конечно, полное отсутствие дорог!



Приговор РУЛЕЗ!




Урожденная Starfleet Command Volume II: Empires at War
Жанр Space Strategy
Похожесть Starfleet Command
Мать/отец Taldren/Interplay
Требует PII300(PII600), 32(128)
Групповуха LAN, Инет
Описуха Очередная игра по вселенной StarTrek. Для нашего игрока это как книга на иностранном языке - может и интересно, но ни хрена не понятно. Что любопытно: все СтарТрековские игры (включая эту) людям, не фанатеющим от сериала, кажутся отстоем. А фанатам - хитами. Вот так и эта. Строго для СтарТрековцев. Остальных просьба не беспокоиться.



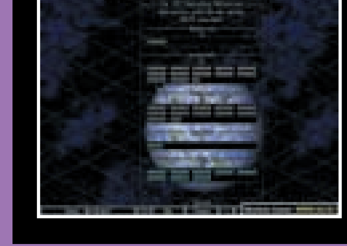
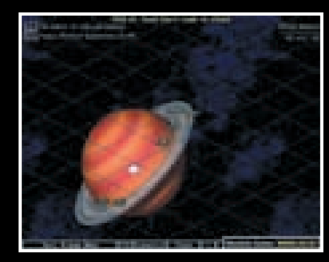
Приговор СРЕДНЕ



ЛАЖА → СЛАБО → СРЕДНЕ → ХОРОШО → РУЛЕЗ(З)!

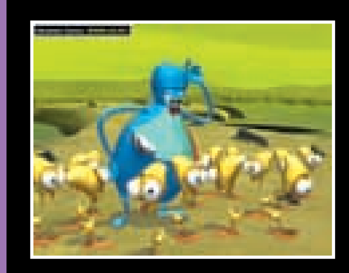
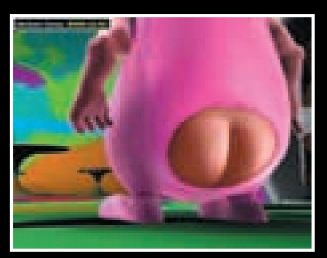
Урожденная **Starships Unlimited**
Жанр Глобальная космическая стратегия
Похожесть Master of Orion 2, Stars!
Мать/отец ApeZone
Требует P133(P233), 32(64)
Групповуха Обломись
Описуха По духу напоминает MoO, по внешнему виду - первую версия VGA Planets. То есть графики нет вообще. И это странно. Все остальное стандартно для таких игр: экономика, наука, дипломатия, шпионаж... Вот только вряд ли даже отсутствие свежих конкурентов по жанру поможет этой игре поиметь хоть какую-то популярность. Такую графику в XXI веке не прощают.

Приговор СЛАБО

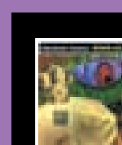
Урожденная **Stupid Invaders**
Жанр Адвенчура
Похожесть UFOs, Day of the Tentacle
Мать/отец Xilam/Ubi Soft
Требует P233(PII300), 32(64)
Групповуха Обломись
Описуха Игра с мультяшной графикой, но совсем не детская. Американский туалетный юмор в стиле Бивиса энд Батхеда здесь как-то не раздражает, плоские шутки и незначительные глюки не замечаются на фоне безбашенных отвязных приколов. Если тебя прикалывает идея, что дерьмо это топливо инопланетных звездолетов, - игра тебе понравится.

Приговор ХОРОШО

Урожденная **Technomage**
Жанр RPG/Action/Adventure
Похожесть Zelda, Final Fantasy, Diablo 2
Мать/отец Sunflowers
Требует PII300(PIII600), 32(128), 3D уск.
Групповуха Обломись
Описуха Редкий случай, когда кровосмешение жанров приводит к рождению здорового ребенка. Хардкорным ролевикам и квестоманам может и не понравится, слишком все тут для них упрощенно, но казуальные геймеры точно протащатся. Великолепно детализированные уровни, увлекательный сюжет, затягивающий геймплей... Эх, если б не 640x480 в качестве печального максимума...

Приговор ХОРОШО

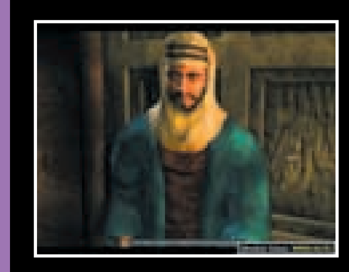
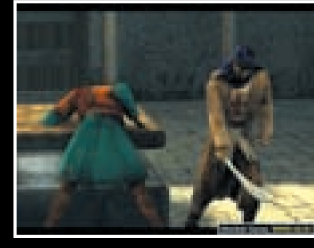




Урожденная **The Legend of The Prophet and The Assassin**
Жанр Адвенчура
Похожесть Pompei, Atlantis, Egypt
Мать/отец Arxel Tribe/Cryo Interactive
Требует P233(P300), 32(64)
Групповуха Обломись
Описуха Что хорошего: довольно красивый квест с нетривиальным сюжетом. Что плохого: движок четырехлетней давности не позволяет сделать нормальную анимацию, логика местами хромает на обе ноги, озвучка странная, а финальный ролик вообще заменен на рекламу следующей части игры, где сюжет должен логически завершиться. Облом, короче.

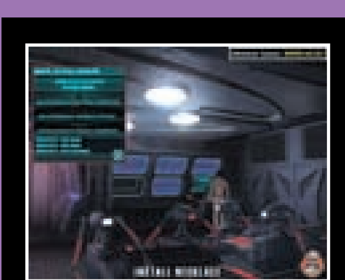
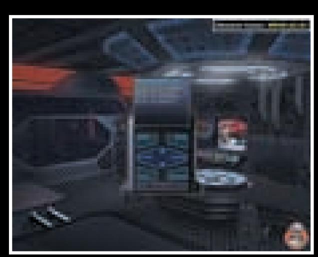


Приговор СРЕДНЕ

Урожденная **The Ward**
Жанр Адвенчура
Похожесть Alien Virus, Martial Gothic
Мать/отец Fragile Bits/On Deck Interactive
Требует P233(PII300), 32(64)
Групповуха Обломись
Описуха Классический квест во всех смыслах. И по графике (нашпигованные интерактивными объектами красивые задники), и по интерфейсу (традиционный point'n'click), и по игровому процессу. Да и направленность сюжета не такая уж новая: побег с базы инопланетян с параллельным спасением всего человечества. Но в этой традиционности и прелесть: добротная классика! :

Приговор ХОРОШО

Урожденная **TRANS**
Жанр Tactical action
Похожесть Battlezone 1,2
Мать/отец Net-Games/WizCom Entertainment
Требует P233(PIII600), 32(128), 3D
Групповуха LAN, Инет
Описуха Воюем роботами, как в MechWarrior, только с элементами управления базой, как в Battlezone. Приятная графика, сильный и хитрый AI, нестандартный игровой процесс (максимум action при определенной доле тактического планирования) делают эту игру достойной того, чтобы на нее обратили внимание. Не хватает только какой-то изюминки, индивидуальности, свежих идей...

Приговор ХОРОШО




Подготовлено по материалам российского онлайнового компьютерно-игрового журнала "Absolute Games", www.ag.ru

Если Counter Strike уже си
Самые извращенные HL моды

Александр "Xtracer" Логинов Russian Gaming World http://www.rgw.ru/news

Спустя месяц глубокого отдыха, эмоционального истощения и сетевого беспредела мы вновь возвращаемся в мир наиболее популярных модификаций бессмертного Half-Life.

Королевство кривых зеркал

На этот раз речь пойдет вовсе не о тайнах производства корейских чупа-чупс или особенностях торговли плодами хлебного дерева, а о самых жестоких, странных и неповторимых творениях извращенных умов игрового сообщества. Именно благодаря таким самородкам и сабпроцессам их маниакальных извилин могучая PC-индустрия имеет шанс на дальнейшее сопротивление приставочной коллективизации. Впрочем, не будем углубляться в гущу смертельных противоречий, а просто оглянемся по сторонам, передернем поршень и проступим к глубокомысленному изучению искаженной действительности.

Monkey-Strike

HerrmannJan@gmx.de
Сайт - пока нет

Немцы всегда знали толк в тонких извращениях, поэтому неудивительно, что славный представитель этой страны предложил низвести благородные идеи Counter Strike до иллюстраций теории Дарвина. В Monkey-Strike вам предлагается выбрать одну из двух команд краснозадых приматов, предварительно поделенных на особые классы. Каждая из обезьян обладает своими уникальными способностями, вносящими жжение перца в мир коллективной игры. Так, Шимпанзе дальше прыгает и более проворна, Горилла незаменима в ближнем бою, а совсем маленькая Макака может выступать шпионом и незаменимым снайпером. Вполне естественно, что все сражения происходят на Тропических островах, а также в диких джунглях среди лиан, бегемотов и жестоких крокодилов. Система вооружений подстать основной идее. Вам предлагается: бананогранаты, кокосомет и отменное гуано сорта number one. В общем, если ты мечтал увидеть настоящую психоделическую Африку, то Monkey-Strike был создан специально для тебя. На данный момент модификация готова на 45 процентов, и автор с удовольствием примет в стаю новых хвостатых единомышленников.

Snipers

booker@planethalflife.com
Сайт: http://www.planethalflife.com/snipers



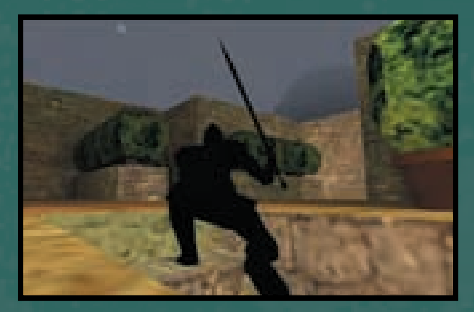
Вы не видели моего зеленого друга?

Snipers - одна из самых известных модификаций последнего времени. Созданная про принципу "The Hunted" в TFC, Snipers предлагает тебе выбрать одну из трех сторон. Ты можешь выбрать/стать наемником, телохранителем или беззащитной Особо Важной Персоной (VIP). Вполне естественно, что в последнем случае именно твою задницу нашпигуют свинцом и ТНТ, пока туповатые телохранители поймут, что ты не веселая зверушка-покемон, а фигура, сравнимая по стоимости со всем золотым запасом украинской компартии. Если за истекший период времени VIP удалось уцелеть хотя бы фрагментарно, то победа уходит к телохранителям. Если окрестные стены заляпаны мозгами знаменитого политика или толстоватые ножки порнозвезды эротично выглядывают из-за угла без дальнейших намеков на телесное продолжение, то наемники празднуют долгую и пьяную победу. Система вооружений подстать голливудской обстановке: снайперские винтовки, дробовики, пистолеты и крупнокалиберные пулеметы. Snipers уже готова на свою большую половину, а разработчики не отказались бы от лишней поддержки и полиса социального страхования.

Koryn'thar

chip@lambertsoft.com
Сайт: http://indevelopment.lambertsoft.com/


Король за работой


Воин Тени

Толкиенутые, как известно, почти самые дикие извращенцы. Махание деревянными мечами в Нескучном саду и бросание канистрами с горящим бензином редко обходится без легких телесных повреждений, но некоторые особо сознательные представители виртуального пространства стремятся переносить свои несдержанные фантазии на бесконечные завихрения компьютерного мира. Koryn'thar забрасывает нас в мир фэнтези, где Гномы и Эльфы схватились в кровавом противоборстве за право обладания магическими артефактами. К ним присоединяются Орки и славные представители человечества. Гномы убегают от Эльфов, Орки питаются людьми, а те в свою очередь нашпиговывают длинноухих Эльфов и их великого короля отменным свинцом. Вполне естественно, что в этой потасовке ты можешь выбрать одну из четырех противоборствующих сторон, включая Людей, Эльфов, Орков и Гномов. Каждая из рас обладает 5-тью классами, вроде Воина, Мага, Наемника, Клерика и Вора. Каждый из классов обладает своими уникальными возможностями, просто необходимыми в долгом и кровопролитном сражении. Битвы на мечах, метание молний и воровство тесно соседствуют в четырех популярных режимах:

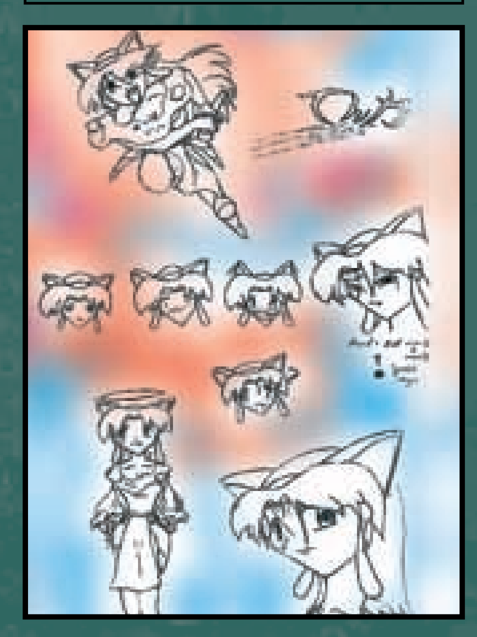
DUT В ПЕЧЕНКАХ

Обычный Deathmatch
Elimination
Capture the Relic
Capture the Tribal Symbol

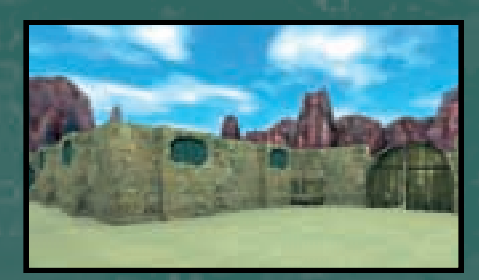
На данный момент проект готов ровно наполовину, и разработчики с удовольствием примут любую посильную помощь. Впрочем, учитывая представленную глобальность планов можно предположить, что создание модификации может растянуться на еще один десяток месяцев или даже лет.

Manga Half-Life

laurence@reload-software.com
Сайт: http://www.mangahl.reload-software.com/



Манга-манга



Вы хотели Final Fantasy?

Любители манги и аниме, настал ваш час. Забудьте про Пикачу, Дигемонов и Сейлор Мун, ведь в производстве находится одна из самых впечатляющих модификаций последнего времени - Manga Half-Life. Сочетая в себе странную сюжетную линию (все события происходят в африканском поселении), героев и идеи таких анимационных фильмов, как "Ghost In The Shell" и "Akira", Manga Half-Life предлагает уникальный набор вооружений и детально прорисованные внешние и внутренние пространства. Сейчас готова однопользовательская бета-версия, и основные усилия гиков сконцентрированы на многопользовательской части игры. Не упусти свой шанс - ты можешь присоединиться к дружественной команде уже сейчас.

Kill the Man with the Toad

metroid74@hotmail.com
Сайт: http://toad.halflife.org



Лягушка в кислоте

Зеленая мерзкая лягушка становится предметом вожделения десятков игроков в модификации Kill the Man with the Toad. Все что нужно для успеха - это мощное оружие и зеленой друг на плече. Чем дольше ты продержишься с французским деликатесом на плечах, тем больше шансов, что именно ты станешь главным King for a Day. А если коварный противник продырявил твою задницу и похитил верного зеленого друга, то бери самую мощную пушку и засади этому злодею по самые помидоры. Kill the Man with the Toad готов на 70 процентов, и разработчики хотят принять тебя в свой террариум за маленькую взятку в виде безвозмездной помощи в производстве игры.

Half-Life: Postal

Independent7141@aol.com
Сайт: пока нет



Галюценогенный Фримен

Кто-то уволил Гордана Фримена, и это не должно остаться безнаказанным. Бывший босс, глупенькие секретарши и случайно подвернувшиеся прохожие жестоко заплатят за такое беззаконие своей кровью и оторванными частями тела. Именно безнаказанными и извращенными убийствами тебе предлагают заняться безумные творцы Half-Life: Postal. Много оружия, никаких загадок, полное отсутствие инопланетян и странных тварей - только свежее, сочное мясо на двух ногах. Хочешь убивать в свое удовольствие - нет проблем, ведь Half-Life: Postal ждет тебя.

Destiny Project

Сайт: http://www.destinymod.com/



Это кто – русская красавица?

Пора постоять за честь своего королевства. Зло должно быть наказано и развешено вместо украшений на огромной сатанинско-зеленой ели. В однопользовательской модификации Destiny Project тебе предстоит проскакать на лихом коне через леса и поля необъятных владений, сразиться на мечах с темными рыцарями и поразить из гибкого лука стан симпатичной волшебницы. Destiny Project - это больше, чем модификация, скорее TC или даже самостоятельная игра. Уже сейчас проект выглядит очень впечатляюще, а к середине марта должен получиться настоящий шедевр. Если у тебя есть талант и ты хочешь заработать немного денег (работа над Destiny Project оплачивается), то ты можешь присоединиться к замечательной международной команде прямо сейчас.

Учти, что модификации, о которых ты узнал из сегодняшней статьи, уже могут прекратить свое существование, переименоваться и претерпеть иные изменения за время, пока журнал верстался и проходил 9 кругов печатного ада. Так что принимай все "as is" и не спамь ящик глупым Crap'ом.

OSP для квакера

JAKIE (JAKIE@XAKEP.RU) WWW.PCGAMER.RU [ICQ:341704]

OSP Tourney. Неужели кому-то еще не знаком этот мод? Среди читателей FragArea, я уверен, таковых нет. Но много ли ты рубишь в нем? Все ли команды и настройки знаешь? Если нет, то этот материал для тебя!

Немного истории. OSP стал по-настоящему популярен после выхода Ку2, и это не столько из-за гениальности разработчиков из Orange Smoothie (http://www.orangesmoothie.org), сколько из-за совершенно убогого варианта по умолчанию :). В OSP появилась возможность одним нажатием клавиши войти в курс дела на карте, посмотреть статистику, блокировать команды, менять настройки сервера и так далее.



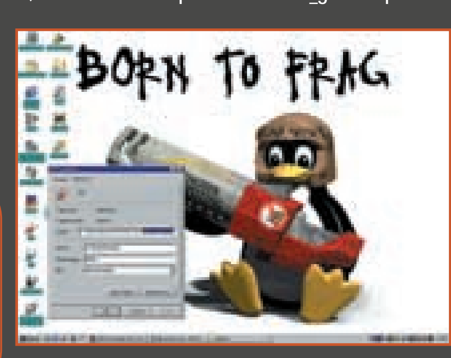
Так выглядел Tourney под Ку2

На всех без исключения чемпионатах был использован этот мод: будь то тимплей или дуэль. Все это видели и ребята из id software (www.idsoftware.com), которые с выходом Ку3 попытались сделать свою собственную поддержку тимплейных и дуэльных игр. В общем-то, во многом это им удалось, быть может, из-за не очень удачных первых версий OSP. Но время шло, и оранжевые ребята днями не спали, все выпуская новые pak'и своего гениального творения :). Постепенно народ стал переходить на него и, как видно, уже теперь никуда уходить не собирается.

Теперь перейдем непосредственно к настройке. Для начала скачай последний OSP. Взять его можно на http://www.orangesmoothie.org пока на бета сайте. Причем, если у тебя версия Кваки до 1.17, бери osp-quake3-0.99o.zip, если же ты поставил 1.27g, качай самую последнюю osp'шку.

После того как ты скачал все это добро, раскрывай архив в корневую директорию твоей Кваки, т.е. путь должен выглядеть примерно так: C:\Games\Quake3\

Разархивировав (во слово-то :]), создай ярлык для Quake3.exe и там пропиши: +set fs_game osp



Создаем ярлык...



Одна из бесчисленных Ку3 OSP

Все, предкомандную настройку мы провели, теперь перейдем к самим командам. OSP'шных команд очень много, для их детального разъяснения не хватит и половины журнальных полос, так что мы разберем самые главные и нужные, которые точно пригодятся в игре. Для начала следует настроить файлы team.cfg и 1v1.cfg (это, естественно, не все файлы, вернее, не все возможные варианты игры, но рассматривать все мы не будем по уже понятным причинам).

В файле 1v1.cfg поменяй следующие значения:

set timelimit 15 // поставить время игры 15 минут - стандарт для всех чемпионатов

set fraglimit 0 // убрать фраглимит, думаю, ясно, почему :)

ref_password "none" // поставь какой нравится, если нужно

set g_warmup 300 // пусть можно будет размяться перед игрой

map ztn3dm1 // в конце поставь лучше этот мап, скорее всего q3t4 и dm13 уйдут в прошлое после выхода 27g... а зря!

Теперь перейдем к team.cfg:

server_customclient 8 // В 1v1.cfg уже стоит 8, так что это относится только к team.cfg. Ставим 8, чтобы нормально работал osp hud (читай дальше).

set timelimit 20 // Стандарт

set fraglimit 0 // Так же, как и в 1v1.cfg

Все остальное так же, как и в 1v1, только мап, естественно, лучше ставить не ztn :). Теперь у тебя есть нормально настроенный OSP.

Правда, есть еще одна команда, которую нельзя не упомянуть (пропиши у себя в конфиге):

cl_125Hz "0" // Лучше не углубляться в объяснение этой команды, но отрубать ее нужно. На недавнем чемпе именно глюк с ней стал причиной поражения Blue (одного из фаворитов турнира).

Мы закончили рассмотрение базовых фичек OSP, так что теперь можно смело перейти к hud-командам. Как ты уже понял, это команды окружения, т.е. твоего окна в Кваке: будь то прицел, "полоса здоровья", менюшки на экране и т.п. Вообще, все это можно настроить, набрав menu в консоли, когда ты находишься в игре. Но неужели ты будешь каждый раз заново настраивать под себя hud, приходя в клуб? Я тоже так думаю, так что напишем конфиг, в котором и будут храниться все эти команды.

cg_enableOSPHUD "1" // Вообще, hud нужен или нет?

ch_TeamBackground "0" // Одна из самых главных команд :). Убирает абсолютно не нужную си-

нюю полосу (aka статусбар) внизу экрана.

ch_StatusbarFormat "1" // Формат статусбара, есть варианты:

"0" - обычный статусбар

"1" - osp hud, который я юзаю. Показываются основные данные.

"2" - В общем-то, то же самое, что и первое, только показывает (имхо) ненужные показатели количества патронов в левом углу.

"3" - То же, что и второе, только показывается количество оружия.

cf_AmmoStatusbar "8x8" // Используется, только если ch_StatusbarFormat 2 или 3. Размер показателей оружия и патронов в левом углу.
cf_Statusbar "24x32" // Размер статусбара, если ch_statusbarFormat 1. По умолчанию 48x48.
ch_Pickupitem "0" - Рисует картинку только что поднятой item (девайс, патроны, армор). Использовать тем, кому необходимо знать, что он только что взял. Я же эту фичу не юзаю.
cf_Pickupstring "16x16" -// Размер этой item.
cf_Teamchat "8x12" // Размерность командного чата.
ch_InverseTeamChat "1" // Показывать сообщения вверху экрана.
ch_TeamchatOnly "1" // также показывать командные сообщения в левой части экрана.
ch_Weaponswitch "2" // менюшка изменения оружия.

"0" - старый вариант

"1" - то же, что и первый, только исчезает

"2" - вертикальный, с правой стороны экрана, исчезает

"3" - то же, что и второй вариант, только не исчезает

"4" - вертикальный, с левой стороны экрана

"5" - тот же, что и четвертый, только дополнительно показывается количество каждого девайса

"6" - ничего не показано, переключаемся наугад :)

cf_Teamoverlay "6x11" // размер окна-статистики о команде

ch_Teamoverlay "w14np" // то, что должно быть показано в этой менюшке, и в каком порядке. Каждый выбирает, как нравится. Все команды:

"p" - какой повер у игрока

"12n" - ник игрока и размер, данная функция является обязательной

"h" - здоровье игрока

"a" - армор игрока

"w" - текущее оружие

"l" - местонахождение на карте

cf_CrosshairNames "16x16" - Размер ников игрока при наводе на него курсором мыши
ch_CrosshairNamesLeft "0" - Рисует имя игрока слева экрана, в общем-то, ненужная функция
ch_TeamCrosshairHealth "1" - Нужная команда, под ником игрока при наводе мыши появляются хелс и бронька. Очень нужно, когда свой же чувак пытается взять 100 армор, а ты ясно видишь, что у него они уже имеются :). Для того чтобы эта команда работала, teamoverlay должен быть включен.
cf_TeamCrosshairHealth "12x12" - размер показателя здоровья
cf_Vote "12x12" - размер менюшки vote
cf_Following " 24x24" - фонт при режиме спектатора
cf_Fragmsg "8x8" - меняет размер сообщения you was fragged by... Вообще, можно сделать и побольше, просто у меня в конфиге так ;).
cf_Scores "10x12"- размер очков, справа внизу. Лучше сделать поменьше, чем настройки по умолчанию.
cf_WeaponSwitch "24x24" - фонт менюшки смены оружия
cf_WeaponName "12x12" - изменяет размер фонта для ch_weaponswitch 1, в других вариантах не действует.
cg_float "1" - суперкоманда, что она делает с менюшкой scores - это надо видеть!
cg_MaxlocationWidth "16" - максимальное количество строк, отведенных под командный чат
ch_CrosshairColor "White" - цвет курсора, одна из самых необходимых команд. Цвет можно ставить вообще любой, например: 0xRRGGBB,white, black, red, green, blue, yellow, magenta, cyan, white, grey. Нельзя использовать вместе с crosshairhealth!
cg_truelightning "0" - ставить ноль и не вдаваться.
cg_altlightning "1" - оспешный шафт, который намного лучше своего id'шного собрата. Must be!
cg_followkiller "1" - команда для спектатора. Как только кого-то фрагают, камера перемещается на убийцу :). Когда дуэли смотришь, очень своеобразно смотрится.
cg_followviewcam "1" - полезная команда, чтобы osp автоматически не меняла игрока после взятия квада и т.п.
cg_scoreTransparency "1.0" - прозрачность менюшки score. Лучше ставить 1.
cg_enemyModel "doom/blue" - очень нужная команда, но ее иногда банят (т.е. запрещают на сервере), что, в общем-то, и правильно. Позволяет выбрать модель для игроков команды соперника. Например, себе ставишь keel/blue, а врагу - doom. И ты будешь всегда знать, когда за поворотом бежит враг, а когда - нет!

Я перечислил важнейшие команды, безусловно, их больше, но (как уже было сказано) для этого нужно достаточно много места, которого всегда и так не хватает. :)

2nd Open TeamFortress Tournament

Репортаж с 31337-ного Q-чемпа

FHenry Sheppard (hsheppard@agama.com) (http://www.egamez.ru)

Представь себе картину: столетний дед в кепке "мы так пьем наше пиво" лихо рассекает на велосипеде, на полном ходу лавируя между застывшими с перепугу бабуськами с авоськами. Окружающие качают головами, хмыкают и явно выказывают неодобрение, иногда даже непечатно. У станции метро снег начал подтаивать - слякоть, липкие грязные и скользкие хлопья снега не позволяют деду выровняться, и он на полном ходу шлепается спиной в это месиво. Народ в экстазе - развлечение удалось! Ну все: дед помирает, его велик перевернулся и тихо поскуливает крутящимся колесом. Но не тут-то было! Бравый дедок, даже не отряхиваясь, снова вскакивает на велосипед и мчится дальше. Вокруг видны только раскрытые рты...

Примерно то же старикашка Team Fortress выделывал всего лишь в 50-ти метрах от той же станции метро. Давно уже позабытый Ку1 снова поднялся и попытался, причем успешно, снова влезть на велосипед. Большинство квакеров прошли через горнило TF, но успело уже позабыть о двух годах безраздельного владычества демосовских, орковских и зоновских серверов. А зря. 2nd OPEM TEAMFORTRESS TOURNAMENT рулил не только своим названием.

Пара слов - ВСЕ УДАЛОСЬ!

Мда, действительно два слова, но невозможно не поблагодарить организаторов и всех, кто участвовал в его проведении. Конечно, претензии есть, но, в сравнении с тем, что состоялась _такая_ тусовка из разных концов России и Белоруссии, это все мелочи. Невозможно обойти вниманием самоотверженность участников, которые покрыли мифические расстояния (бешеный скаут не добежит), затянули и без того тугие пояса (это вам не отожранные папики в нычках), приехали и дали бой навороченным монстрам, скрывающимся в центральном бугре европейской части страны :).

Но лучше о самом Турнире. Пришлось целиком занять клуб. Причем неслабый - ПОЛИГОН (www.poligon.ru). Слабые попытки местных аборигенов пробить оборону TFеров, оккупировавших клуб, естественно, не имели успеха.

В первый день прошли отборочные игры, отсеявшие половину народа. Случайно затесавшиеся в качестве зрителей подростки, взращенные на легком и почти ламерском Counter Strike, изредка отвлекали вопросами вроде: "А почему у вас такие большие пиксели на экране?". А на ответ, что в TF лучше всего играть в разрешении 320x200, изображали благоговейный ужас и замолкали до самого вечера.

Скажу честно, фавориты были известны заранее - это московские кланы ET, UT, 2WP, SD, ORC, физтехи X3 (читается как ИКС ТРИ, а не как ты подумал :)) и екатеринбургский клан URA. Рулили эти кланы повсеместно, некоторые - даже в клубном кафе с пивом. То, что, например, сделали URA с MAD, тяжело даже назвать избиением. Счет 11:1 нереален даже для хоккея! А для команд, играющих в TF почти 4 года, даже счет 2:0 уже заставляет задуматься о профпригодности.

Зато финал порадовал. Жалко, что голливудские продюсеры выбрасывают деньги на дурацкие мелодрамы и тупейшие боевики, где крутой герой выносит сотню-другую вооруженных до зубов противников с помощью одного ножа. Все это неправда, ведь даже в игрушке, где никто не боится умереть, тяжело получить превосходство. И я гарантирую - все три часа финала можно было бы превратить в напряженный боевик, который довел бы даже до инфаркта особо впечатлительных особ. Сам подумай: по правилам играют три игры по 45 мин. Первая игра между командами-финалистами UT и ET - 0:0. В результате нужно играть дополнительное время по более жестким правилам. Итог - UT:ET - 3:4 (muskrat2). Никто пока не волнуется. Если и во второй игре победа будет за UT, то они автоматически становятся чемпионами. Но вторая игра тоже проходит со счетом 0:0. Какого-то болельщика пришлось выводить из зала на свежий воздух. Дополнительное время показало, что старики ET, несмотря на старческую немощь, решили отбиваться до конца. Результат - 3:1. Народ уже серьезно заволновался. UT по обеим играм были явными фаворитами, поскольку их атака практически загнала оборону ET в угол, но опыт ETшников позволил им выдержать 45 минут практически непрерывной атаки "УТок" и свести все к ничьей. Последняя игра снова закончилась со счетом 0:0! Теперь болельщики просто выли. Наконец, через 15 минут дополнительного времени все стало ясно. ET с минимальным перевесом в один флаг (2:3) выиграли. Сказать, что победили, нельзя - уж больно очевиден был перевес противника.

Чтобы не быть голословным, даю ссылку на демо-записи всех игр турнира (теперь уже лучших Quaker'ов бывшего СССР), включая финал :

http://tfl.zone.ru/tf2k/results.htm

Для того чтобы просмотреть демки, даю ссылку на полностью настроенный Quake с плейером : http://www.egamez.ru/tf2000demos/quake.zip (внутри инструкция по запуску демок в файле readme.txt).

Фото с турнира можно взять здесь: http://www.egamez.ru/tf2000photos/index.htm

А видео - здесь: http://www.egamez.ru/tf2000videos/index.htm (записи в формате DivX)

Были еще видеодвойки, телевизоры, видаки и футболки, но, сам понимаешь, даже по оптоволокну вы их не выкачаете! Так что ссылок не даю.

Спасибо Манекену, Соратнику, Шаману, Бризу и "Клинскому" светлому, и мне, любимому.
http://www.egamez.ru
http://tfl.zone.ru/tf2k/
http://tfa.spb.ru

ШШШ — Развлекухи

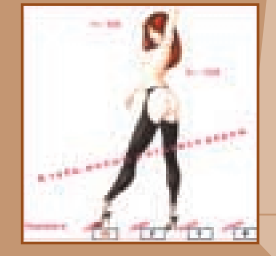
Александр '2poisonS' Сидоровский (2poisonS@xaker.ru)

Дарова, перцы! С перчинками, сорри, не здороваюсь, потому как сегодняшний выпуск ЦЦЦ-Развлекух делался исключительно for men only. Как ты понимаешь, сегодня речь пойдет об онлайновых эротических играх, игрушках и просто развлекаловках, на которых ты можешь оторваться, если у тебя вдруг найдется несколько свободных минут в Сети. Как обычно, качать ничего не надо, тебе понадобится только браузер с явой и шоквавой. Приятного, так сказать, времяпрепровождения! ;)

Kiss my ass!

http://fomenko.ru/games/kiss/index.html

Эротический поцелуй. Правила простые - по экрану довольно быстро перемещается сексуальная девчонка, а тебе нужно поймать ее курсором в виде губ и чмокнуть в... ну, куда попадешь. На поцелуй в ножки, попку или грудь она реагирует довольно негативно (странно... стандартные драйвера не подошли...), а вот на поцелуй в губы отвечает: "Как ты потрясно целуешься, чувак!" А, кстати, почему чувак? А если в эту игрушку играет чувиха? Например, моя подружка такие развлекухи любит...

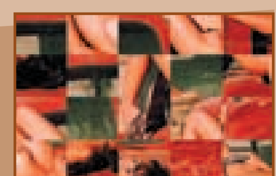


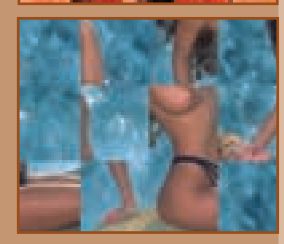
"А тебе, милый, я отдамся даром!" Еще бы не даром, я что, зря твою задницу губами по всему экрану ловил?

Когда просто смотреть на картинки уже надоело...

На многих рунетовских развлекательно-эротических сайтах есть очень простенькая и ненапряжная развекуха - мини-пазлы. Все что тебе надо сделать - расположить "нарезанные" части фотографии в нужном порядка, чтобы получилась цельная картинка. Делается это в среднем секунд за 10-15, и при этом у тебя не шевельнется ни одна извилина :). Но мы же сюда не грузиться пришли, верно? Эро-пазлы на разных сайтах обычно похожи как близнецы, поэтому описывать каждый в отдельности смысла нет, даю линки, выбирай любой!

http://www.sexart.ru/games/eropuzzle/
http://softcore.ru/puzzle.php
http://www.erotoman.ru/puzzle_2.php
http://anekdotov.net/games/puzzle/01/





Вот это я понимаю - забота об игроке. От тебя не требуется вообще никаких усилий! Ну разве что только догадаться, откуда должны расти руки, а откуда - ноги.

А что под баннером?

http://softcore.ru/mem/



Игра призвана развивать память. То есть это типа развивающая. Надо бы ее в курс общеобразовательной школы ввести, что ли...

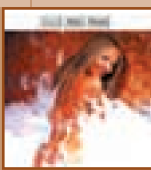
Игра на память. На игровом поле - набор закрытых картинок (со всякими человечками). У каждой картинки есть своя пара (такой же человечек), но открывать можно только по две картинки одновременно. Потом они снова закрываются, и приходится запоминать, где кто. Если удается одновременно выбрать две одинаковых картинки, они исчезают, открывая под собой части эротической фотки. У меня на мобильнике есть такая же развлекуха - только вот жаль, вместо фоток с девчонками там всегда один и тот же ковбой на коне... А ковбои меня возбуждают явно меньше, чем обнаженные девочки...

P.S. Аналогичная развлекуха есть и на сайте анекдотов.net (http://anekdo-tov.-net/games/concert/playboy.cgi), но реализована она хуже. Грузится долго до безобразия, а в качестве картинок, которые нужно угадывать по парам, используются баннеры, а это, имхо, омерзительно. Хорошо хоть в конце открываешь фотку из Плейбоя, а не рекламный щит!

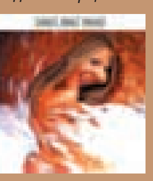
Сделай с ней что хочешь!

http://navigators.agava.ru/game/18/index.html

Здесь я нашел прикольную развлекуху, за которой я с удовольствием провел минут десять. Смысл такой: выбираешь одну из эротических (или полу-эротических) фоток кого-нибудь из отечественных знаменитостей, а потом начинаешь с ней (с фоткой, а не со знаменитостью) извращаться... Объяснить на словах сложно, если ты знаешь, что такое графический эффект warp, то ты поймешь, что я имею в виду. А если не знаешь - посмотри на скриншот, тоже сразу все поймешь :).



Солистка группы Карамельки до приема нашего препарата для подтяжки морщин...

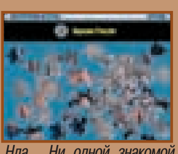


И всего через 5 минут ПОСЛЕ! Результаты ошеломляющие! Come to Daddy!

Загрузись не по-детски!

http://s6.sexshare.com/~weekly/games/jigsaw1.htm

А это развлекуха для тех, кто хочет конкретно заморочиться. Jigsaw Puzzle, то есть мозаика из огромного количества маленьких кусочков. Сам понимаешь, что собранная картинка не относится к разряду "герои диснеевских мультиков" или "яблоневые сады в период цветения"... :) Что это такое, хорошо видно на скриншоте - такие пазлы продаются в каждом шопе (хе-хе, только не с таким содержанием). Зато это единственная развлекуха сегодняшнего обзора, которая займет у тебя больше десяти минут. Намного больше...

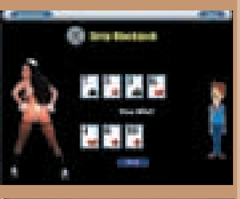


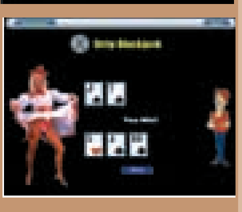
Нда... Ни одной знакомой части женской анатомии... :(

Джек. Черный Джек. Можно просто... Очко.

http://s6.sexshare.com/~weekly/games/black-jack1.htm

Blackjack на раздевание. В принципе, БлэкДжек это обычное очко с очень простыми правилами (ты наверняка их знаешь, если не знаешь, спроси у первого встречного). Выигрываешь ты - твоя сексапильная соперница снимает с себя один предмет одежды. Выигрывает она - ты (нарисованный с другой стороны) раздеваешься сам. Все просто, но прикольно... На этой же паге есть второй вариант БлэкДжека с другой девчонкой. Если надоест первая пельмешка, раздевай вторую по адресу http://s6.sexshare.com/-~weekly/games/blackjack2.htm. Лично мне вторая больше понравилась...





Пара удачных раскладов - и девчонки уже не такие стеснительные!

Ломка

KodeMaster (cranyoblast@xakep.ru)

КОДЫ

Giants: Citizen Kabuto

Вдави в пол батон "Т" и шмакай по буквам в таком порядке:
gimmegifts - все оружие и прибамбасы
itsmyparty - в режиме строительства базы появляется Party House
allmissionsaregoodtogo - открыть все уровни
ineedspells - неограниченная мана (когда играешь за синюю деваху)
basegoveryfast - быстрое строительство базы
mapshowitall - открыть всю карту
basefillerup - подлечить базу
basepopulate - бесплатная рабочая сила (человек 5-6 за раз)
pleasehealme - подлечить себя, любимого
~baegopa - +500.000 всех ресурсов
~simsimhae - включить шило в попе у строителей
~dayspring - открыть карту
~knowledgeispower - мана восстанавливается быстрее
~amosbemerciful - полная мана
~godblessu - полное здоровье

Screamer 4x4

В главном меню нажми Shift, появится окно для ввода читов... там набирай:
ALLTROPHIES - все кубки открыты
ALLTIRES - все шины
ALLRDIFFERS - все задние прибамбасы
ALLFDIFFERS - все передние прибамбасы
ALLENGINES - все движки

P.S. Для второго диска нужно загрузить диалоги с первого.

Chicken Run

Чтобы пропустить уровень, набери
werreuiy

Typing of the Dead

Беги быстрее в режим Password Entry и вводи там эти коды:
KIKMAHP
DKRORCR
STKZJGH
В результате получишь неграничные continues, все уровни и всех персонажей. И любовь Клавы Шиффер в придачу...



Freedom: First Resistance

Сначала надо взять зубило и ударить им по файлу action.cfg. Он находится в папке с игрой. Напиши в его верху строчку "bind tilde console". После этого в игре можно будет кнопкой ~ вызывать консоль и набирать коды:
toggledoors - открыть все двери
toggledetection - враги тебя не видят
badguysarelousyshots.01 - враги пьют бухло, курят траву и в результате почти перестают в тебя попадать
gimme [предмет] - создать себе предмет инвентаря
Предметы могут быть такими:
allergen grenades
catteni blaster
catteni blaster ammo
catteni pistol
catteni pistol ammo
rifle
rifle ammo
toolkit

Kingdom Under Fire

Жми в игре ENTER и нашептывай заклинания:
~makemyday - включить читы (его нашептывай первым)
~hastalavista - раздолбать все постройки
RABACAR - грузовик Raba
BIGFOOT - Toyota Hilux Bigfoot
ALLCARS - ваще, все тачки, как у реальных пацанов

Catechumen

Во время игры нажми Esc, чтобы попасть в главное меню. Медленно и нежно набери franchiseme. Если ты это сделал достаточно нежно, то услышишь возглас "Аллилуйя!". Возвращайся в игру, и сможешь использовать следующие кнопки:
R = энергия
Y = щит
I = оружие
u = суперпрыжок
А если хочешь перейти на следующий уровень, набери в меню iaminahurry (Аллилуйя! обязательна). После этого кликай на resume game, и ты уже в пути.

Рандеву с Незнакомкой 2

Вводи коды непосредственно во время игры (когда открыто меню вопросов и ответов):
mbcimx - выход на игру в бильярд
mcbbfx - ты наедине с Виолеттой (вставь диск 2)
obdkrx - ты наедине с Милой... (по окончании - 99% :)
pbgitx - все три девушки вместе (вставь диск 2)

Hogs of War

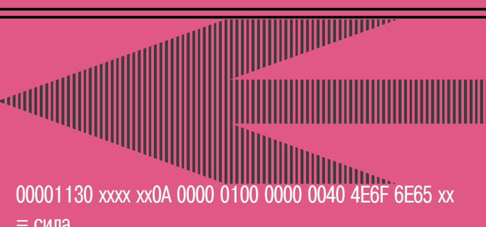
Чтобы посмотреть все фильмы про свиней, назови свою команду PRYING PIGS.
А для того чтобы выбирать уровни и быстро продвигать своих хрюшек по служебной лестнице, назови себя NAUGHTY PIGS.

Enemy Engaged: RAH-66 Comanche Versus Ka-52 Hokum

Найди в папке с игрой файл autoexec.bat и внеси туда строку
set comanche_hokum set UIT:600000000000
Это сделает тебя почти неубиваемым, ровно столько секунд после взлета тебе не будут грозить злобные папуасы и спереду мастера.

Panzer General 3: Scorched Earth

Найди в папке с игрой файл Scorch.cfg и считай, что это твой звездный час, так как в немецком языке можно изменить почти все. Найди строчку
Initial_Cash = чего-то там..
Измени "чего-то там" на нужную тебе цифру, начни игру заново и убедись, что у тебя именно столько денег, сколько ты хотел.



ХЕКСЫ

Проклятые Земли

Для того чтобы включить коды в мультиплейере игры "Проклятые Земли" v1.03 (коды там были отключены с версии 1.02), необходимо подредактировать файл GAME.EXE:

смещение	было	стало
00182307:	E8	B8
00182308:	64	00
00182309:	08	00
0018230A:	FB	00
0018230B:	FF	00
0018252A:	E8	B8
0018252B:	41	00
0018252C:	06	00
0018252D:	FB	00
0018252E:	FF	00

После этого коды можно использовать обычным образом...

Паркан

Крек денег/горючего в записанной игре = 261 685 760.
starsec.dbn
002E140: 00 20
002E141: 00 90
002E142: 7A 79
002E143: 43 4D

Начальные значения - для только что начатой и сохраненной игры.
Если игра уже игралась, начальные значения будут другими.

Icewind Dale

Начни новую игру, сохрани ее и после этого ищи в сохраненном файле значения:
Деньги
00000010 0800 0100 0900 0500 xxxx xxxx 0500 0000 xxxx xxxx = золото тут

Паладин

00000BE0 FFFF FFFF FFFF FFFF 0100 0001 xx00 xxxx
00000BF0 xxxx xx0A 0000 0100 0000 0040 4E6F 6E65 xx = сила и др. характеристики
000009C0 FFFF FFFF 0008 0000 0000 0000 xxxx xxxx xxxx xxxx = опыт
00000A10 0000 0000 0000 0000 0000 xx00 0000 0000 xx = уровень героя
00000A20 0000 xxxx xxxx xxxx xxxx xxxx xxxx xxxx
00000A30 xx00 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 xx = оружейная специализация (максимум 05)

Воин (Fighter)

00001120 FFFF FFFF FFFF FFFF 0100 0001 xx00 xxxx
00001130 xxxx xx0A 0000 0100 0000 0040 4E6F 6E65 xx = сила
00000F00 FFFF FFFF 0008 0000 0000 0000 xxxx xxxx xxxx xxxx = опыт
00000F60 0000 xxxx xxxx xxxx xxxx xxxx xxxx xxxx
00000F70 xx00 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 xx = оружейная специализация

Эльф

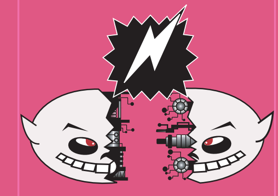
000015D0 FFFF FFFF FFFF FFFF 0100 0001 xx00 xxxx
000015E0 xxxx xx0A 0099 0100 0000 0040 4E6F 6E65 xx = сила
000013B0 FFFF FFFF 0008 0000 0000 0000 xxxx xxxx xxxx xxxx = опыт
00001410 0000 xxxx xxxx xxxx xxxx xxxx xxxx xxxx
00001420 xx00 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 xx = оружейная специализация

Хоббит

00001AA0 0101 0101 xx00 xxxx xxxx xx0A 0000 0100
00001AB0 0000 0040 4E6F 6E65 0000 0000 4E6F 6E65 xx = сила
00001880 0000 0000 xxxx xxxx 0000 0000 0000 0000 xxxx xxxx = опыт
000018D0 0000 0300 0000 0000 0000 xxxx xxxx xxxx
000018E0 xxxx xxxx xxxx xxxx xx00 0000 0000 0000 xx = оружейная специализация

Вор

00001FF0 FFFF FFFF FFFF FFFF 0100 0001 xx00 xxxx
00002000 xxxx xx0A 0000 0100 0000 0040 4E6F 6E65 xx = сила
00001DD0 FFFF FFFF 0008 0000 0000 0000 xxxx xxxx xxxx xxxx = опыт
00001E30 0000 xxxx xxxx xxxx xxxx xxxx xxxx xxxx
00001E40 xx00 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 xx = оружейная специализация



Маг

000024A0 FFFF FFFF FFFF FFFF 0100 0001 xx00 xxxx
000024B0 xxxx xx0A 0000 0100 0000 0002 4E6F 6E65 xx = сила
00002280 FFFF FFFF 0008 0000 0000 0000 xxxx xxxx xxxx xxxx = опыт
000022E0 0000 xxxx xxxx xxxx xxxx xxxx xxxx xxxx
000022F0 xx00 0000 0000 0000 0000 0000 0000 0000 xx = оружейная специализация

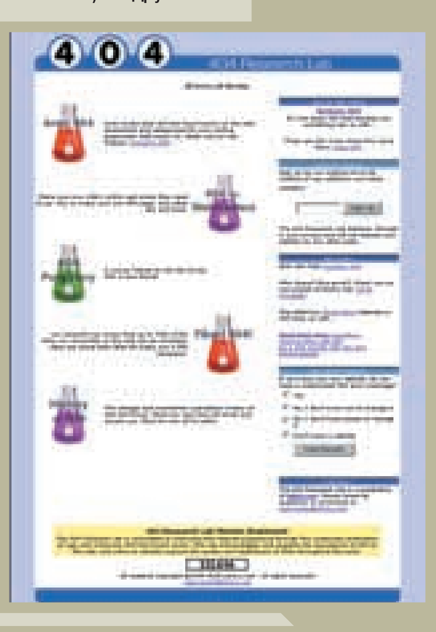
WWW

M.J.Ash (m.j.ash@xakep.ru) www.xknows.bos.ru

404 Research Lab

http://www.plinko.net/404

Для любого нормального Интернет-жителя ошибка 404 - это символ облома. Оно и понятно: ты вроде бы как по делу заходишь на веб-сайт, а тот, вместо интересующей тебя инфы, выдает язвительное сообщение “File Not Found”, которое по смыслу примерно соответствует нашему “На Фиг Пошел”. Правда, сейчас многие веб-мастера начинают задумываться над тем, что довольно глупо посылать посетителей на фиг, когда их можно послать (или, по крайней мере, попытаться :) на другие станицы своего веб-сайта. А такие размышления рано или поздно приводят к тому, что вместо стандартного сообщения “404 - File Not Found” вверенный им сервер начинает выдавать что-нибудь более дружелюбное (типа: “Эй, дружище, ты как здесь очутился?!! Ну, не пугайся! Выход здесь.” :). Но, увы, даже приукрашенный облом остается обломом, поэтому нет ничего удивительного в том, что люди стараются не задерживаться на таких веб-страницах. Хотя, как доказывает Исследовательская лаборатория 404, если собрать в одном месте отфильтрованное и классифицированное “народное творчество” веб-мастеров в этой области, то его, не стыдясь, можно будет показывать людям. Потому что среди сотен тысяч страниц 404 тебе обязательно встретится и что-то прикольное, и что-то смешное, и что-то совершенно-совершенно дурацкое.



РУСЕФЕКАЦИИ

http://www.russo.ag.ru

Геймеры со стажем, вроде моего приятеля Ядовитого, наверняка и раньше слышали об этом сайте. Однако люди, которые играют только от случая к случаю, могли его и пропустить. А вот это было бы неправильно, поскольку даже тот, кто играет мало, порой нет-нет да и купит себе компакт-диск с новой игрухой. Этот же сайт помогает людям не облажаться с покупкой, особенно в том случае, если их знание английского не позволяет им получать удовольствие от общения с оригинальными версиями игр. Короче говоря, на этом сайте выкладываются рецензии на локализованные версии программ, появившиеся на нашем рынке. Откровенно радует то, что его авторы не ленятся, и если существует несколько вариантов переводов одной и той же игры от разных контор, то они описывают достоинства и недостатки каждого из них. Тут уж сразу становится ясно, кто из пиратов совсем убил программу в процессе локализации, а кто только слегка покалечил. Отсканированные обложки описываемых компакт-дисков помогают окончательно определиться с покупкой. Само собой, создатели сайта “РУСЕФЕКАЦИИ” заявляют, что они очень отрицательно относятся к пиратским “переводам”: недаром в качестве названия сайта они использовали такое емкое, но не слишком благозвучное и не слишком грамотное слово. Однако их отношение - это их личное дело. А для нас с тобой, коллега, польза от этого сайта при выборе очередного пиратского диска абсолютно очевидна. :)

Загадочные преступления прошлого

http://murders.kulichki.net

Этот сайт должен понравиться всем любителям детективов. Он содержит подробные и весьма живо написанные рассказы о том, как расследовались многие интересные преступления, совершенные в разное время в разных странах. Рассказы эти носят документальный характер, что позволяет читателям самостоятельно оценивать факты и улики по мере их поступления и сравнивать свои умозаключения с умозаключениями следователей прошлого. Впрочем, если подобные интеллектуальные развлечения тебе чужды (интенсивные раздумья старят мозг! :), и во всех детективах тебя с детства привлекали исключительно сцены насильственной смерти, - не расстраивайся! Тебе сегодня повезло, поскольку создатели “Загадочных преступлениях прошлого” помимо истории отечественной и иностранной криминалистики с недавних пор не на шутку заинтересовались еще и историей пыток. Правда, у меня такой интерес почему-то упорно ассоциируется с тихой палатой, смирительной рубашкой и ласковыми руками медбрата. :)

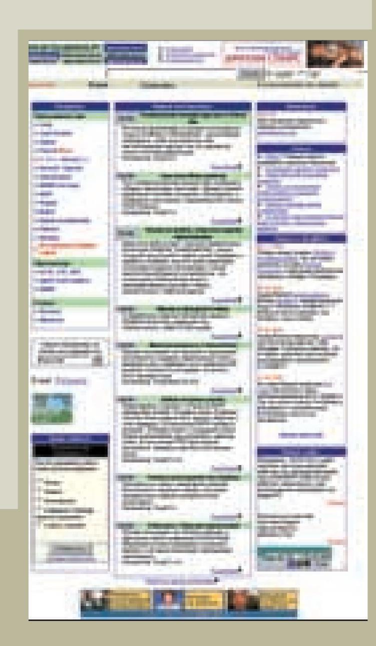




WWW.ИСХОДНИКИ.РУ

http://www.sources.ru

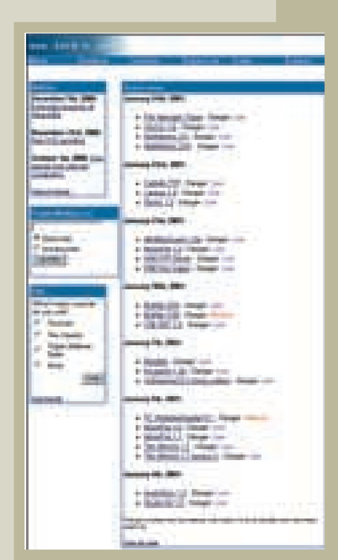
Все знают, что программирование лучше всего изучать на примерах. Но, увы, и преподаватели, и авторы учебников почему-то постоянно забывают, что на ИНТЕРЕСНЫХ примерах обучение идет еще лучше. Лично я до сих пор подозреваю, что не стал программистом только потому, что у нас в институте учебником по языку Си был толстенный талмуд, в котором на протяжении сотен страниц на примерах рассказывалось, как можно написать никому не нужную базу данных для домашней библиотеки. Кто знает, будь тогда у меня доступ в Сеть, да существуй в то время сайт Исходники.Ру, то, вместо чтенья моих статей, юзал бы ты, приятель, сейчас мои проги. Почему? Да потому, стоило мне на этом сервере зайти в раздел "C/C++/Visual C++", как на первой же странице я обнаружил исходные тексты и клавиатурного шпиона, и системы удаленного администрирования, и простейшего мэйлера. То есть как раз те программы, на примере которых изучать программирование действительно интересно. Не менее любопытные подборки исходников обнаружились в разделах, посвященных Delpfi, Visual Basic-у, Java и другим языкам... Эх, а может быть для меня еще не все потеряно?!! Пороюсь на этом сайте, подучусь да и начну писать свои проги под лейблом MichaelSoft. Глядишь, тогда и богатеть начну со страшной силой! :)



Dark-E.com

http://www.dark-e.com

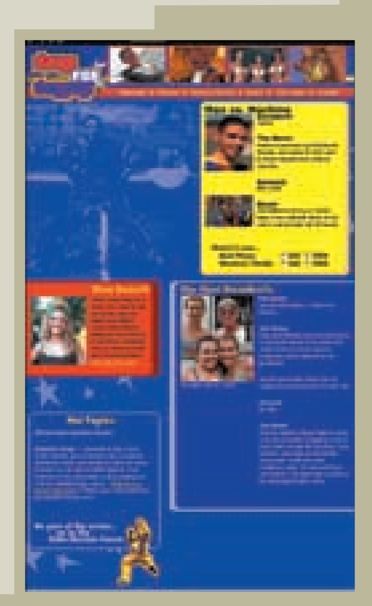
Я не могу без боли смотреть на "архивы" троянов на кул-хацкерских страничках. Это почти всегда черный фон, это почти всегда стандартный набор анимированных гифов (факел, вращающийся череп и истекающая кровью линия) и это всегда устаревшие версии троянов, которые автор "архива" снабжает идиотскими описаниями в одну строчку. Но больше всего меня бесят именно устаревшие версии и дебильные описания. Ведь трояны - те же проги! Запусти клиентскую часть и найди в меню пункт "About". Там наверняка сказано, где у этого трояна родная хоум пэйдж, на которой тебя давно уже дожидается его гораздо более свежая версия! А описания? Зачем тырить друг у друга гениальные строчки типа "CooL троян, который делает ФТП на 21 порту", когда в сети существует отличнейший сайт Dark-E.com, который давно уже на каждого троянца завел свое отдельное "дело". В этом деле есть все что надо: и на чем троян написан, и какой размер у его серверной части, и что он вообще умеет делать, и где эта зараза в системе прячется, и т.д. Я сам первым делом иду на этот сайт, если хочу раздобыть свеженького трояна для своей рубрики "ШароWAREZ". И тебе, коллега, даже если ты не юный кул-хацкер, я тоже советую туда прогуляться. Ну, хотя бы ради интереса. :)



Dare for Dollars

http://dare.z.com

Вот молодожены ищут в куче навоза свои свадебные кольца. Вот красивые девчонки ползают в вонючей квашеной капусте, запихивая себе в бикини разбросанные тут и там сосиски. А вот мужик горстями хавает живых червей. Все эти и многие другие "подвиги" можно увидеть на страницах развлекательного сайта "Dare for Dollars". Я не поставил в кавычки слово "развлекательный", поскольку на представленных фотографиях и видероликах видно, как весело смеются зрители, глядя на всю эту гадость. Честно говоря, я думаю, что они все придурки, но не в этом дело. Главное в том, что хотя сайт "Dare for Dollars" и платит людям за то, что они делают, но платит не слишком много! Дело в том, что посетители этого сайта сами говорят, что за такую-то сумму они готовы совершить такую-то омерзительную вещь, на что другие посетители могут ответить, что то же самое они готовы сделать гораздо дешевле. И начинается аукцион... Ну как тут не потерять веру в человечество! Сам, поневоле, начинаешь задумываться: А на что же я-то готов пойти ради денег?



Метро не с первого взгляда

http://sights.metro.ru

Тебе никогда не приходилось видеть, как человек, впервые в жизни оказавшейся в метро, с разбегу и с дикими криками запрыгивает на бегущую вверх ленту эскалатора? А мне приходилось. И я до сих пор помню, какие счастливые улыбки на лицах других пассажиров вызвала эта впечатляющая "посадка". Ну, еще бы! Ведь мы, жители больших городов, так привыкли считать, что метро - это обычное дело, можно сказать, дом родной! Хотя, если разобраться, то на самом-то деле большинство из нас практически ничего про метро и не знает! Так, помнит "в лицо" десяток станций да держит приблизительную схему линий в голове. Достаточно посетить сайт "Метро не с первого взгляда", чтобы в этом убедиться! Думаю, очень многие посетители этого сайта было просто потрясены, когда им сообщили, что вагоны метро отличаются между собой не только мягкостью сидений, что официальные объявления, указатели, таблички и рекламные плакаты, в изобилии развешенные в метро, иногда бывают посмешнее анекдота и что, порой, даже за надписью "не прислоняться" на стекле может скрываться целая история. :)

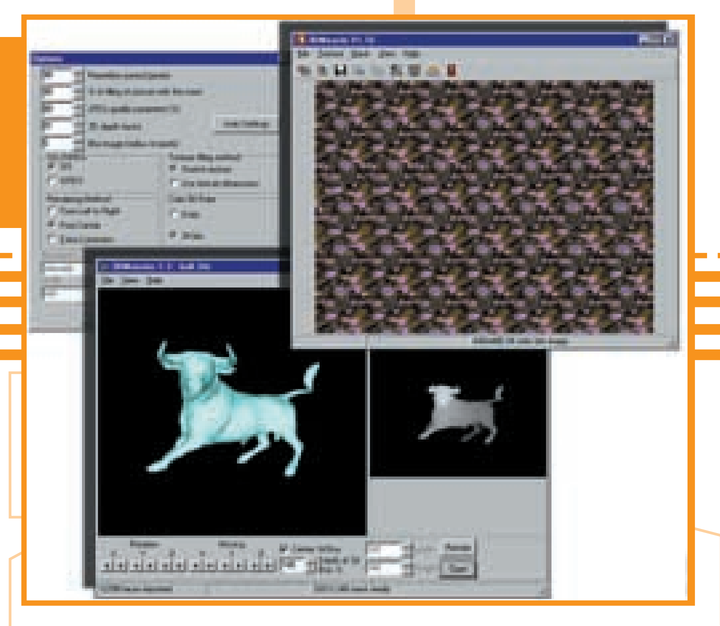


M.J.ASH (M.J.ASH@XAKEP.RU) WWW.XKNOWS.BOS.RU

3DMiracle v 1.16

Windows 9x/Me/NT/2k
Size: 3125 Kb
Shareware
http://miracle3d.euro.ru

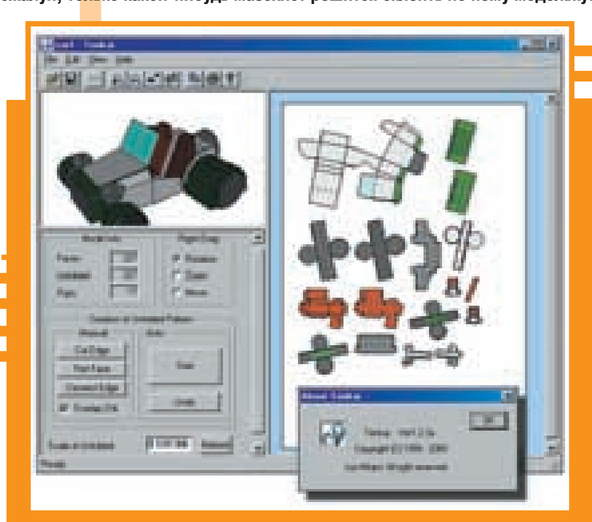
Стереограмма - это такая картинка, в которой за мешаниной узоров скрывается какое-нибудь трехмерное изображение, выплывающее из плоскости картинки каждый раз, когда ты взглянешь на нее особым образом. В любом книжном магазине ты без труда найдешь целые альбомы стереограмм (рекомендую "3D Камасутру" :), но, к сожалению, цены на них тебя вряд ли порадуют. В то же время на компьютере с помощью программ 3DMiracle, 3DMonster (993 Kb, брать там же) и какого-нибудь 3D редактора, умеющего сохранять модели объектов в формате 3ds, "изображения с сюрпризом" можно клепать десятками. А если заранее поднатаскать из Сети бесплатных 3D-моделей, то и трехмерный редактор тебе не понадобится. Готовая модель сразу же загоняется в программу 3DMonster, располагается в нужном ракурсе, и нажатием копки "Render" с нее снимается специальное изображение-маска. На основе этой маски и любой выбранной тобой текстуры программа 3DMiracle моментально формирует готовую стереограмму, в которую можно тут же "погрузиться", распечатав ее на принтере либо попросту выведя ее на экран. Море удовольствия при просмотре гарантируется!



Tenkai v 1.2.3a

Windows 9x/Me/NT/2k
Size: 484 Kb
Shareware
http://www.page.sannet.ne.jp/jun_m

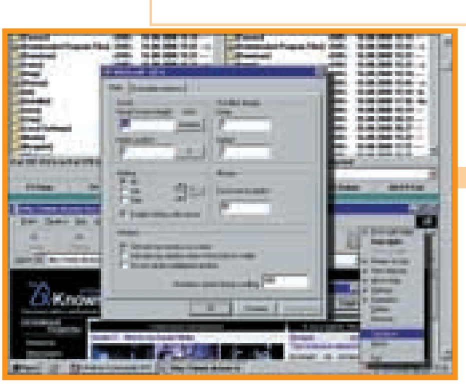
Стереограмма может помочь тебе увидеть настоящее трехмерное изображение предмета, который на самом деле существует только в виде набора байтов. Но что если тебе захочется потрогать этот предмет, повертеть его в руках, ткнуть в него пальцем? Казалось бы, без особого трехмерного принтера (за пару сотен тысяч буказойдов :), который бы "распечатал" виртуальную модель слой за слоем специальным порошком, в этом случае не обойтись! Однако программа Tenkai предлагает другое, совершенно неожиданное решение. Дело в том, что этой проге по силам развернуть на плоскости любую трехмерную модель, снять с нее чертеж-выкройку и вывести его на печать в нужном масштабе. Таким образом, юзер получает возможность самостоятельно вырезать и склеить интересующую его модель из бумаги. Конечно, такой подход подразумевает изрядную работу ручками, но, на мой взгляд, это все же лучше, чем терзаться несбыточными мечтами о трехмерном принтере. Тем более, что и к самым сложным (три сотни полигонов и более) демонстрационным моделям Tenkai умудряется делать вполне простые и понятные развертки. Естественно, если подсунуть этой проге, скажем, вертолет, состоящий из трех тысяч полигонов (как это сделал я в порядке эксперимента :), то прога волей-неволей выдаст чертеж такой сложности, что, пожалуй, только какой-нибудь мазохист решится склеить по нему модельку. :)



WinScroll v 5.6.9

Windows 9x/Me/NT
Size: 93 Kb
Freeware
http://www.kinet.or.jp/naka/tomo/winscroll.html

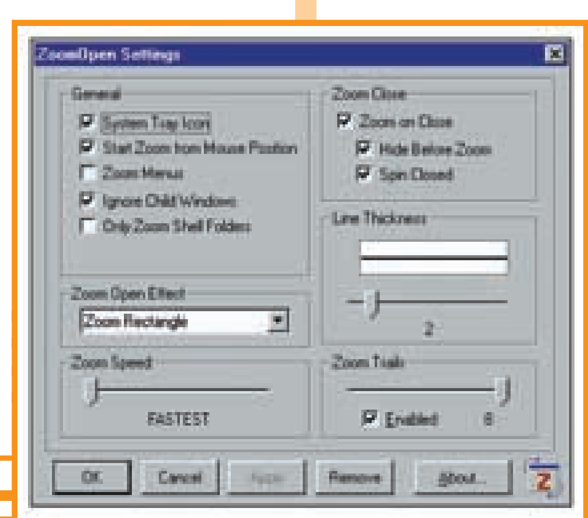
Если в окне какой-нибудь программы не помещаются текст или изображение, то на выручку юзеру тут же приходят полосы прокрутки. Но странное дело: когда юзер попытается (тщетно :)) уместить на своем Рабочем столе окна сразу нескольких запущенных приложений, то злобные Windows скорее покажут ему кукиш с маслом, чем те же самые scroll bar-ы. Это печальное обстоятельство и заставило одного японца, уже известного читателям X по прикольнейшей проге Madotate (http://www.crosswinds.net/~gcaulfield), написать WinScroll. Указанная софтинка выводит на экран компьютера вертикальную полосу прокрутки, с помощью которой можно проматывать содержимое Рабочего стола Windows вверх-вниз будто многостраничный документ в Word-е, с той только разницей, что в роли каждой отдельной страницы будет выступать окно той или иной программы. По умолчанию Рабочий стол удлиняется WinScroll-ом в десять раз, а его прокрутка, помимо обычных методов, осуществляется еще и простым перемещением курсора мышки к верхней или нижней границе экрана.



ZoomOpen v2.2

Windows 9x/Me/NT
Size: 77 Kb
Freeware
http://www.barefootinc.com

В Windows анимация открытия и закрытия окон выглядит весьма бледно, но с этой "проблемой" успешно борется программа ZoomOpen. С ее подачи окна (а точнее их рамки) начинают выползать на экран с различными эффектами. Всего таких эффектов семь. Все они реализуют плавное увеличение размеров окна от нуля до нормальной величины, но каждый из них делает это по-своему: рамка окна может увеличиваться с вращением, вместо рамки на десктопе будут расползаться угловые точки и т.д. Понятное дело, когда после всех этих выкрутасов рамка окна занимает на экране необходимое положение, то на ее месте тут же прорисовывается нормальное окно программы или папки. Стоит отметить, что ZoomOpen позволяет выбирать не только способ анимации окон, но и манипулировать ее скоростью, толщиной оконных рамок и массой других параметров. В результате всего этого анимация окон от ZoomOpen не раздражает людей так, как стандартные виндозные "видеоэффекты при выводе меню, окон и списков", которые любой нормальный юзер отключает уже на второй день работы с этой операционной системой.



3DMeNow Lite v 1.0.20

Windows 9x/Me/NT/2k
Size: 2487 Kb
Freeware
http://www.biovirtual.com

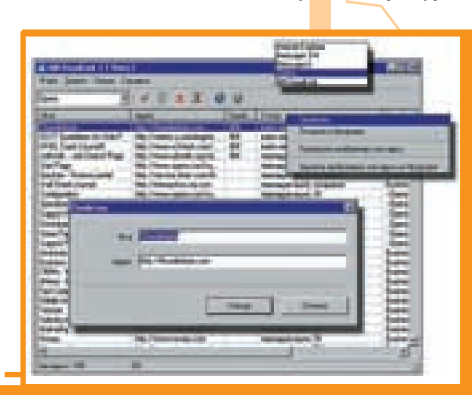
Оригинальная софтинка. Ты загружаешь в нее wav-файл с речью и чью-нибудь фотографию, а на выходе получаешь говорящую и моргающую трехмерную голову. От тебя только требуется дополнительно уточнить расположение разных там узловых точек (вокруг носа, рта и т.д.) на введенной фотографии. Фишка в том, что проге в принципе наплевать, где у тебя на фотке что, и если ее вовремя не подправить, то запросто может получиться так, что полученная голова будет весело подмигивать тебе... обоими ушами! В принципе, для создания трехмерной модели вполне достаточно фото в анфас, однако, если у тебя найдется еще и фото в профиль, то полученную голову не стыдно будет показывать и задом :). К несчастью, мой сканнер еще полгода назад "на пару дней" одолжили друзья, поэтому мне не удалось скормить 3DmeNow свое собственное фото. Поэтому я нашел в Сети изображение какого-то монстра, и все в результате получилось намного прикольней, особенно ввиду того, что получившееся страшилище пело у меня "В лесу родилась елочка...". Надо заметить, что при этом оно вполне удовлетворительно шевелило губами синхронно с "произносимым" текстом. Заделанными в 3DmeNow говорящими головами можно без труда обмениваться с друзьями. Они сохраняются в файлах с расширением BIO и имеют небольшой размер. Для их "проигрывания" на том же сайте всем желающим бесплатно выдают весьма стильный bioPlayer 3D.



AM-DeadLink 1.1

Windows 9x/Me/NT/2k
Size: 354 Kb
Freeware
http://aignes.com

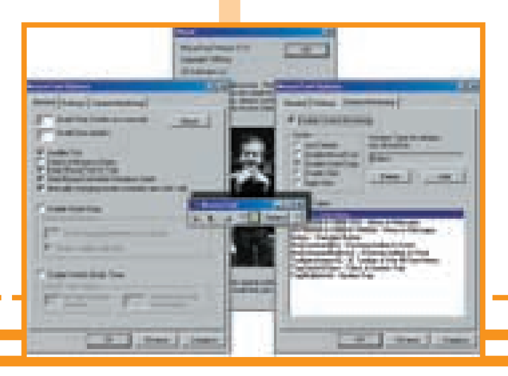
Несмотря на то, что я уже довольно давно рекламирую альтернативные способы хранения закладок (самый правильный из которых - Check&Get, http://www.activeurls.com :), многие упертые перцы все еще продолжают ставить закладки на сайты прямо в своих броузерах. Вообще-то, таких людей надо лечить электрошоком, но, увы, в Сети все время находятся программисты, которые своими разработками только стимулируют развитие этой болезни. AM-DeadLink - пример одной из таких разработок. Эта прога пытается компенсировать недостатки встроенных в броузеры (Internet Explorer, Netscape Navigator и Opera) систем хранения закладок, а именно: она помогает поддерживать bookmark-и пользователя в актуальном состоянии. Проще говоря, AM-DeadLink вытаскивает из бродилок списки всех "заложенных" сайтов и выявляет "мертвые" и дублирующиеся ссылки. Далее, если юзеру не лень, то он может исправить URL у всех "битых" закладок, а если лень, то все эти закладки дружно удаляются на фиг. Обновленная таким образом коллекция пользовательских bookmark-ов запихивается AM-DeadLink обратно в броузер, где она и хранится до следующей "плановой" проверки.



MouseTool v 3.13

Windows 9x/Me/NT/2k
Size: 449 Kb
Freeware
http://www.mousetool.com

Если верить медицинским исследованиям, то тот, кто постоянно общается с компьютером, рискует примерить на себя великое множество болезней: от светобоязни до геморроя. Но самый реальный недуг, который наиболее часто поражает пользователей, называется туннельный синдром запястья. Эта зараза возникает из-за того, что при работе с железным другом кисти рук обычно находятся в статичном положении, а пальцы постоянно совершают однообразные движения в течение длительного времени. Чтобы уберечь тебя от туннельного синдрома, медики написали целую кучу рекомендаций, а программисты создали программу MouseTool. Эта прога позволит тебе пореже шевелить пальцами - она будет щелкать мышью за тебя. От тебя потребуется только навести курсор на нужный объект, а программа сама "нажмет на кнопку". Стоит сказать, что в зависимости от того, что находится под курсором, MouseTool способна делать различные типы нажатий: одинарные, двойные, правой или левой кнопкой мыши. Также эта прога понимает, когда пользователь хочет совершить операцию типа "Drag & Drop", и сама выполняет все необходимые клики. Отрицательного влияния на скорость твоей работы в Windows MouseTool не оказывает. А раз так, то зачем лишний раз мучить мышку? Береги руку, Сеня! :)



Oneworld Time v 1.11

Windows 9x/Me/NT/2k
Size: 318 Kb
Freeware
http://www.oneworldtime.com

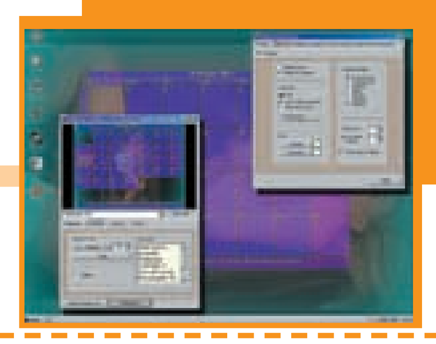
Симпатичные часы, продвигающие один из вариантов так называемого Интернет-времени, которое, типа, одно на всех. Впрочем, показывать обычное время они тоже умеют. Умеют они также и корректировать системное время твоей машины по эталонным часам через И-нет. Часики выводят на экран карту мира, на которой отмечены границы часовых поясов и самые главные города планеты. Как обычно, на этой карте отсутствует мой любимый Питер, но, поскольку создатели Oneworld Time не внесли в список "главных городов" даже Вашингтон, то я не особенно на это обиделся. Кликая по карте, можно легко узнать, какой сейчас час в городе на другом конце света. В общем, ничего особенного. Просто небольшая и полезная утилитка, которую не стыдно показать друзьям. :)



Acidude Wallpaper Calendar v 2.0

Windows 9x/Me/NT/2k
Size: 1436 Kb
Shareware
http://www.acidude.com

Наконец-то хоть кто-то догадался, что обои на рабочем столе можно использовать с большей пользой, чем просто в качестве места для размещения фотографии бюста несравненной Памелы Андерсон. Причем не только догадался, но и воплотил свою догадку в жизнь в виде программы Acidude Wallpaper Calendar (AWE). Данная софтинка занимается тем, что выводит полупрозрачный календарь на месяц (неделю) прямо поверх твоих любимых обоев. Точнее, она впечатывает календарь прямо в них, поскольку прогу можно закрыть, а изображение на экране от этого не изменится. Само собой, размеры этого календаря и степень его прозрачности можно менять точно так же, как и используемые в нем шрифты и цвета. Также AWE позволяет пользователю вписывать тексты-напоминания в каждую ячейку и самостоятельно выделять праздничные дни. Помимо всего этого, AWE умеет с заданным интервалом менять фоновую картинку (обои :), растягивая ее, если необходимо, на весь экран и накладывая на нее ряд эффектов для сохранения единого стиля. В результате на мониторе возникает зрелище ошеломительной красоты даже в том случае, когда под видом обоев программа использует содержимое твоего любимого каталога с веселыми картинками. Да что там говорить! Навороченная софтина, к ней e-mail checker и тот присобачили! Так что если ты ее себе не скачаешь, то я даже не знаю тогда, зачем ты вообще читаешь сейчас мою рубрику. :)



CD Box Labeler Pro v 1.5.1

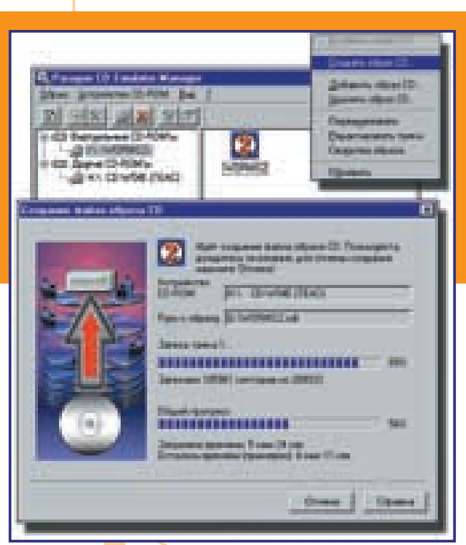
Windows 9x/Me/NT/2k
Size: 2369 Kb
Freeware
http://www.gpsoftuk.com

На днях я стал счастливым обладателем пишущего сидирома Teac CD-W54EK, так что теперь в моей рубрике периодически начнут появляться программы, так или иначе связанные с различными этапами производства компакт-дисков. Поскольку прога Nero (http://www.ahead.de), которой я пользуюсь непосредственно для записи компактов, и так широко известна, то я, пожалуй, начну свой рассказ с программы CD Box Labeler Pro, предназначенной для создания обложек и наклеек для компакт-дисков и дискет. В принципе, здесь все как обычно: у тебя есть несколько шаблонов, которые можно раскрашивать, забивать текстами и покрывать картинками. Правда, в CD Box Labeler Pro ты также встретишь некоторое количество инструментов и фильтров, предназначенных для более продвинутой обработки изображений, но это так, к слову. Гораздо интересней, что для AUDIO-CD это прога может попытаться вытащить из Сети (через службу CDDB) названия музыкальных треков, и тогда тебе ничего не придется вписывать ручками. Кроме того, в программе имеется "Мастер", который поможет тебе создать приличную обложку без утомительного изучения многочисленных опций. Хотя, стоит признаться, что именно количество опций в этой совершенно халявной (рекламный баннер не в счет! :) программе меня и зацепило.

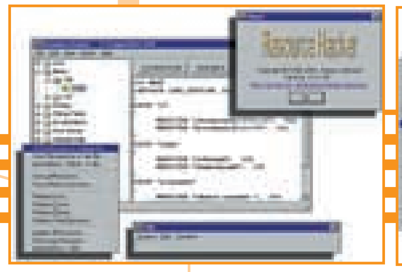
Resource Hacker v 3.2.1

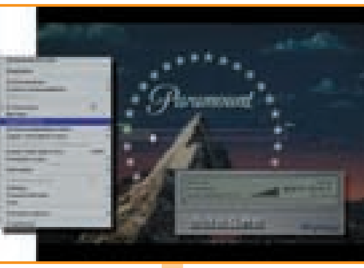
Windows 9x/Me/NT/2k
Size: 439 Kb
Freeware
http://rpi.net.au/~ajohnson/resourcehacker

Бесплатная утилита, которая умеет вытаскивать из исполняемых (*.exe, *.dll, *.cpl, *.ocx) файлов Windows курсоры, графику, звуки, тексты, меню, кнопки, диалоги и другие внутренние органы. Более того, Resource Hacker в некоторых случаях может выполнять работу хирурга, внося исправления в извлеченные органы, а затем запихивая их обратно в утробу пациента. Resource Hacker-ом я в очередной раз безнаказанно надругался над стандартным виндозным калькулятором: перевел на татаро-монгольский его интерфейс, взглянул на пропорции кнопок с позиций кубизма, заменил иконку и с чувством выполненного долга оставил свой след в окошке "О программе". "Операцию" калькулятор перенес спокойно, ничего не потеряв в функциональности, но резко преобразившись внешне. А раз так, то и ты можешь смело добавлять Resource Hacker в свою коллекцию программ, с помощью которых можно самостоятельно переводить программы с одного языка на другой, а также подвергать их другим, не менее жестоким, издевательствам. :)









WebDownloader v 2.0

Windows 9x
Size: 50 Kb
Freeware
http://www.fc-fc.com

Свеженькая троянская крыса. Сервер весит всего 41 килобайт, но его еще можно дополнительно "ужать" приблизительно вдвое каким-нибудь exe-упаковщиком, типа PECompact-а. Как и полагается у программ этого класса, WebDownloader, после своего запуска юзером Ушастым, настойчиво пытается утянуть из Сети определенный exe-шник (шуточную прогу или другого трояна, заботливо выложенного тобой на каком-нибудь www.chat.ru), дабы в свою очередь и его запустить на машине пользователя. Если программе это удается, то она отправляет на аську хозяину отчет о проделанной работе (с IP-шником жертвы:). Затем WebDownloader с чистой совестью самоуничтожается.

BSplayer v 0.822

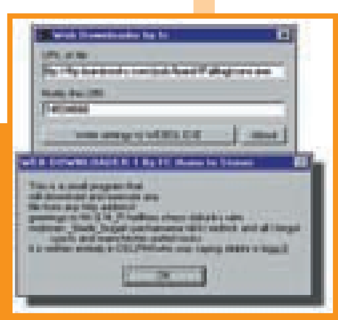
Windows 9x/Me/NT
Size: 338 Kb
Freeware
http://bsplayer.cjb.net

Насколько мне известно, это единственный проигрыватель фильмов в формате Divx, который умеет убирать черные полосы при просмотре широкоформатных фильмов в полноэкранном режиме. Это достигается путем плавного увеличения изображения с помощью функции "Custom Pan-Scan". Разумеется, при этом теряется часть картинки по бокам, но это все же лучше, чем, скажем, смотреть интересный фильм в виде узкой полосы на экране 15-тидюймового монитора. :)

Paragon CD Emulator 2000 v 1.02

Windows 9x/Me/NT/2k
Size: 1468 Kb
Shareware
http://www.paragon.ru/rus

Мне всегда обидно, когда та или иная достойная программа не находит у народа широкого признания. Возьмем, к примеру, Paragon CD Emulator 2000. Эта же прога занимается актуальнейшим в наши дни делом: снимает с компакт-дисков точные копии - образы, сохраняет их на винчестере в виде файлов и позволяет использовать их вместо настоящих компактов в любых приложениях. Разве это не здорово?!! Зачем, спрашивается, покупать компакты с играми, когда их можно просто одолжить у пиратов "на пробу", а потом хоть до посинения юзать их образы в виртуальном сидироме. Причем полученными образами можно еще с друзьями обмениваться, тем более, что на винчестере они хранятся в сжатом виде, занимая, в среднем, в 2 раза меньший объем дискового пространства, чем оригинальный физический компакт-диск. Удобно? Удобно! Но, увы, несмотря на наличие такой замечательной проги, большинство наших сограждан предпочитает тупо копировать содержимое компактов себе на жесткие диски, а затем бегать по Сети с выпученными глазами и искать всевозможные "отучалки от CD". А жаль...





FileFunnel v 1.0 beta 3

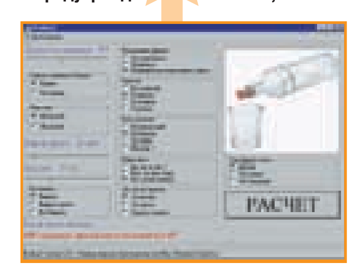
Windows 9x/Me/NT/2k
Size: 380 Kb
Freeware
http://www.filefunnel.com

Программа FileFunnel действует как мост между Napster и HTTP протоколами. С ее помощью можно искать mp3 файлы на компьютерах пользователей, подключенных к сети Napster, через веб-интерфейс. В ответ на свой запрос с указанием ключевых слов, желаемого качества звукозаписи и скорости подключения будущих файловых "доноров" к Интернет ты получаешь симпатичную веб-страничку со ссылками на найденные файлы. Главное же во всем этом то, что благодаря FileFunnel-у у тебя появляется уникальная возможность скачивать найденные файлы своим любимым download менеджером (например, GetRight-ом :), просто кликая в окне броузера по предложенным ссылкам! А еще эта прога отличается восхитительной однобокостью. Выкачивать чужие файлы ей можно, а вот делиться своими уже нельзя. Для этого оригинальный Napster нужен. Хотя, если подумать, а нужен ли? :)

Bodun2 v 2.0

Windows 9x/Me/NT/2k
Size: 237 Kb
Freeware
http://bodun2.narod.ru

Шуточная программа, которая подсчитывает, сколько спиртосодержащей жидкости человек должен употребить внутрь, чтобы довести себя до той или иной кондиции. На скриншоте видно, что этот расчет выполняется с учетом очень многих факторов. Правда, при работе с Bodun-ом (а? :) мне пришлось столкнуться с неожиданным парадоксом. С одной стороны, прога заранее предупреждает пользователя, что 400 граммов водки единовременно могут любого отправить на тот свет, а с другой стороны, она же настойчиво утверждает, что только пол-литра водки помогут нормальному двадцатилетнему мужику гарантированно напиться до поросячьего визга. Или, возможно, весь нюанс в том, что эти "смертельные" пол-литра нужно выпивать не разом, а постепенно, так сказать, смакуя? Не знаю… :)



Smiler v 1.0.1

Windows 9x/Me/NT/2k
Size: 154 Kb
Freeware
http://personal.primorye.ru/wordmader

Простенькая программа, которая, тем не менее, должна понравиться всем тем, кто любит подолгу зависать в чатах или трепаться по аське. Прога автоматизирует ввод смайликов. Восемь видов известных ей смайликов она "развешивает" на функциональные клавиши F5 - F12 и позволяет вставлять их в текст одним нажатием. Во сколько раз это увеличивает скорость набора самого обычного смайлика вроде этого :-)? Раза в четыре? Что ж… Когда разговор в чате в очередной раз перейдет на личности (и пальцы у тебя начнут путаться от возмущения :), тогда ты сможешь оценить эту прогу по достоинству. :)



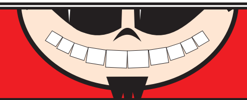
EarthBrowser v 1.3.6

Windows 9x/Me/NT/2k
Size: 1395 Kb
Shareware
http://www.earthbrowser.com

Очень красивая трехмерная модель Земли, на которую в реальном масштабе времени наносятся (в соответствии с твоими пожеланиями :) ночная тень, облачный покров, данные о погоде, землетрясениях и действующих вулканах. Естественно, эту модель разрешается рассматривать со всех сторон, приближаться вплотную к "земной" поверхности и так же непринужденно удаляться от нее. Кому нравится вид нашей родной планеты, летящей сквозь пустоту космического пространства, тот может поставить EarthBrowser на своей машине в качестве обычного скринсейвера.



FAQ



FAQ (faq@xakep.ru)



Я тут решил посканить провайдеров. Понятное дело, ввожу диапазон - от 0 до 255. Но он (сканер) пишет о какой-то ошибке интервала :(

От 0 до 255 - это не совсем рабочий диапазон подсети. Это маска. А, фактически, настоящий диапазон прячется в интервале от 1до 254. И многие сканеры некорректно обрабатывают задание скана "от 0 до 255", например популярный порт-сканнер от NtoBjectives. Хотя, вводя рассматриваемый диапазон, ты можешь обломаться, потратив лишнее время на скан "мёртвых" IP, т.е. адресов незарегенных как часть сабнета провайдера. Дабы не случалось такой шняги, рекомендую проверять произвольный айпи на принадлежность к определённой сети, через whois-сервис www.ripn.net , www.ripe.net. Хотя, более эффективным является проверка программными whois`ерами, вроде Smartwhois. Хотя ты можешь воспользоваться эксклюзивным листингом от Х, представленном в 11ом номере 2000, где указаны все сабнеты ряда популярных Москвы и Питера.



Расскажи, пожалуйста, где взять самые разнообразные порт-сканнеры и сканеры вообще, т.е. шаровые, сервисные, скриптовые и прочего кала.

Пожалуй, вопрос, хоть и част, но и неинтересен. Ибо логично было бы спрашивать ЧТО взять, а ни ГДЕ взять, или хотя бы КАК пользоваться взятым. Но всё же поясню. Т.к. в предыдущем вопросе мы вспомнили о NtoScanner`e` направлю прямиком на пагу NT-сканирующих девайсов в сегменте проекта Packetstorm - packetstorm.se-curify.com. Большая подборка примитивных, но универсальных сканерков, валяется на http://www.data-tone.com/mirrors/xiaomu/WWW/winsock/win95/iputil.htm. Из сканеров "безопасности", или же, как ты их обозвал - "сканеров сервисов", определённым образом выделяется Retina (www.eeye.com) и Internet Security Scanner (ISS, не путать с источником дырок - IIS =). Первый был подробно описан djzlob`ом в 11ом X 2000, а второй в 12ом нумере за тот же год. ISS можно сдуть с www.iss.net . Оба имеют серьёзные ограничения в Trial/demo-версиях. Это, на мой взгляд, наиболее удачные работы под WIN. А так как разговор именно о виндозных системах, про никсовые дела - вспомним в другой раз ;).

Если приглядеться к скриптовым детекторам, явным грандом выйдет VoidEye. К сожалению не очень удобный по части скинования (натягивания skinov), он даёт мазу выявлениях дырявых скриптов на интересующем тебя сервере. Хотя, для обнаружения бажных скриптов, можно юзать и security сканера, типа той же Ретины.

А если ручки чешутся пощупать вражеско-юзерские шары (share-ресурсы), обрьат внимание на Legion(сливать с того же packet-storm.sec-urify.com), релиз X - xSharez-(www.irctoolz.com), Essential NetTools от Tamos`a (www.tamos.com). Существуют и другие виндозные сканеры шариков, но упомянутые выше, имхо, заслуживают наибольшего внимания.

Объясните мне наконец какого Х, ублюдские винды мне впаривают, что я соединился с провайдером на скорости 115200 bps??? И чё ваще делать с этим...

Помнится, написав о возможностях протоколов V.34(V.34+) и V.90, вылитых в лимит 56K, я получил немеряно писем с флеймом: ты чё ламеришь, кекс, мы со своими крутыми модемами ваще на 115200 соединяемся и все остальные сосут! =))

Так что тема мне знакома. И проблема заключается в том, что при ряде "некорректностей" винды показывают ни реальную скорость соединения, а пропускную способность порта, указанную в настройках соединения. Чаще всего, данная хрень возникает, когда твой мопед установлен как "Стандартный модем" или же Вынь поставил к нему стандартные драйверы, наличествующие в дистрибутиве. Т.е. в итоге не была обозначена реальная спецификация модема, и он был некорректно инициализирован системой. Дабы не продолжать байду, скажу сразу, что для устранения неполадок, тебе потребуется отыскать дискету/сидючёк, полученную вместе с момедом. Хотя велик шанс что носитель драйва был посеян на великих просторах государства Растеряндия :). И в случае когда ты реально отсосал, потеряв родные драйвера, придётся выкачивать их из Инета. Хотя я бы рекомендовал брать с интернета дрова в любом случае, ибо велика вероятность того, что там ты найдёшь значительно более свежую версию, чем та, что представлена на сидюке, полученном при закупе мопеда.

Как подтереть Word из Office`a от M$, чтобы он не заменял мои крутейшие смайлики :) на лоховские круглые рожи с лыбой, автоматически?

По работе мы сами постоянно сталкиваемся с этой хренью, потому что тексты журнала сдаются на вёрстку в формате "Только текст" - TXT , и при сохранении doc`a смайло, поставленное в Ворде, превращается в "J". Вот и мы решили справится с этой шнягой, открыв менюшку "Сервис"-> "Автозамена". Там в списке слов/символов подлежащих Автозамене, находишь ненужный смайлик, и просто убираешь правило его функционирования нафиг. Также, в случае если тебя не интересуют всяческие символьные украшения, можно стереть добрую половину из написанного там.

Хотя если тебе требуется исправить всего один или несколько смайликов, проще будет нажать на Backspace, после ненужного смайлика и прописать его ещё раз в нужном ":)" виде.

У нас админ-сволочь, не даёт доступа в сеть ко всем сервисам, кроме почтовых и HTTP/FTP, через прокса! А мне хочется заюзать аську и ИРК! Расскажи чего делать - с меня пиво!

Если бы твой любимый, до анальных коликов, X принимал пиво за всяческую помощь и подсказки - мы бы уж пивными магнатами стали :)). Но если захочется сделать жизнь хмельнее и слаще - бомби пиво и ценные вещи, по адресу редакции.

А с пивом можно и к делу. Если перефразировать задачу, не подразумевая взлома твоего горе-администратора, получится, что тебе требуется "упаковать" в HTTP-трафик данные передаваемые IRC-клиентом и Аськой. Если уговорить поставить вингейт (wingate) не увенчались успехом, придётся-таки "упаковывать". И делать это при помощи достаточно свежей программы HTTP-tunnel, которую, если верить браузеру, можно поднять с www.http-tunnel.com. Способ работы гениален и прост: ты скачиваешь прогу, которая будет работать на твоём компе, как виртуальный сервер. Также если у тебя нет, в локале, своего "инетовского" адреса, и ты работаешь через http-шлюз(прокси), указываешь его в графе Proxy address. Отныне весь wingate-трафик побежит через HTTP. И чего теперь делать чтобы вылезти в Ирк? "Делать" ничего и не надо - всё уже сделано, останется только немного "доделать". Если Proxy testing прошёл успешно, указываешь, в своём IRC-клиенте адрес вингейта 127.0.0.1 (или же любимый 192.168.*.* локальный), порт 1080 (стандартный wingate порт, между прочим). Вот и вся любовь! А чуть не забыл, в большинстве клиентов, указан 4ый типа wingate`a. В нашем же случае эту хренб придётся заменить на 5ый тип.











В случае с ICQ, первоначальные действия аналогичны, разве что различно расположение того места в ИЦКу клиенте, где потребно залить адрес вингейта.

Под аську написана и отдельная софтинка ICQproxy - www.icqproxy.com

Между прочим, я юзал HTTP-tunnel и не только в локале: при выходе в ИРК или на аську, вместо твоего адреса, будет виден подобный чему-то вроде server1.icqproxy.com. Анонимность, ё-маё! Так что с этой методой себя можно защитить от злобных-крвоожадных кулхацкеров, или скрыть от общественность факт юзания тыренного Инета ;).

Главный минус софтины: надоедливые баннеры. Которые можно устранить, запретив обращения проге к 80ому порту сервера, откуда черпаются эти самые баннерки. Или просто указав в Settings`ах браузера "Не показывать картинки". Короче, я думаю ты без проблем избавишься от надоедливых рекламщиков.

Как мне читать конференции-эхи, наподобие фидошных, если у меня в ФИДО нету поинта и вообще мне хочется всё делать через ИНЕТ!

Back to the universe просто =). Usenet`ы появились раньше всяческих Ирок, Асек и Вебок, но продолжают сохранять свою актуальность.

Самый простой способ - читать/постить в конфреренции - с помощью Outlook Express`a и news(NNTP)-сервера твоего прова. Для этого предварительно узнаёшь нужные данные интересующего тебя серванта новостей твоего ISP. Чаще всего, адрес образуется по форме: news.isp-address.ru. Например, news.ncport.ru у прова, которого юзают бойцы команды X. Т акже существуют серваки новостей с бесплатным доступом. О работе с таковыми, и вообще за подробностями с usenet`ом советую заценить статью нашего ударного редактора Михаила Михина - в 11ом номере за 2000.

Если же ломает настраивать NEWS-клиент (я лично не OE юзаю, а News Agent), или требуется перманентный aka временный доступ у новостным эхам, можно воспользоваться специальными порталами, позволяющими получить доступ к конференция через WEB. Яркий тому пример популярный сайт - www.talk.ru или международный спер популярный - www.dejanews.com . В обоих просто вводишь название эхи, либо нужную инфу для поиска и получаешь результат. Обычно, хранится достаточно серьёзный архив, включающий в себя постинги за последние несколько месяцев. Я вот таким образом нашёл одного чувака-приятеля, который сорвался в оффлайн год назад. В архе же дежаньюза, я обнаружил его фидошный поинт, куда и отписал мессагу дабы выйти на связь =).

Я вот тут поставил Линукс с диска, из 1-дисковой поставки Мандрака. Сэкономил бабки, не взяв три и обламался с получением софта. Расскажи какие проги и откуда качать с инета, чтобы пингвин пахал не хуже виндов?

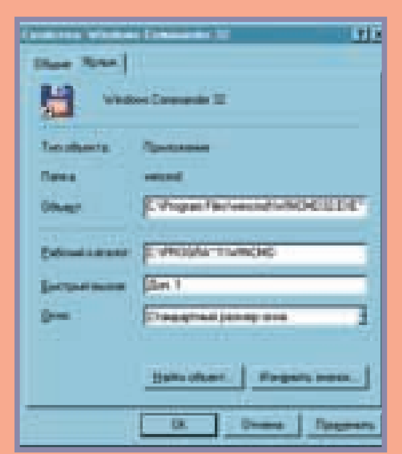
Сразу оговорюсь, что основным источником софта под *nix, в его графических и не очень вариациях, для меня является - linux.ru, linuxberg.com, freshmeat.net и поднимающийся "портал" linux.net.ru.

Для "офисной" работы, я бы скачал Star Office с www.sun.com.
IRC-клиент - BitchX или же X-chat. Если второй сделан исключительно для X-виндов, первый имеет графическое и консольное исполнение.
Почтовик - kMail.
Аську - kIcq.
Звонилку - kPpd.
А вотс файлами я бы предпочёл рабоатть с консоли, старым-добрым Midnight commander`ом =))

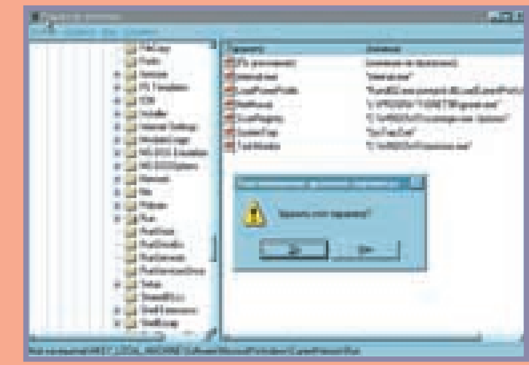
Список достаточно короток, ибо весь подходящий софт несложно найти на обозначенных выше сайтах ;).



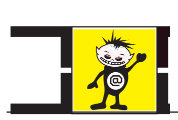
tips & tricks



После того как ты в очередной раз проведешь редактирование реестра совсем необязательно перезагружать комп, чтобы сделанные тобой изменения вступили в силу. Для этого достаточно перезагрузить Explorer (не IE). Делается это просто: жмешь Ctrl-Alt-Del выбираешь Explorer и выбираешь "Завершить задачу". Появиться окно "Завершение работы Windows". Нажимаешь "Отмена". Появляется окно, в котором винда тебе сообщает, что программа Explorer не отвечает на системные запросы и прочий бред программистов майкрософта. Жмешь на "Завершить задачу". Эксплорер перезагружается.
Если у тебя есть десяток программ, которые ты очень часто используешь, то ты можешь назначить им горячие клавиши. Но, горячие клавиши гораздо удобнее назначать на цифровой клавиатуре (такой калькулятор справа на клаве). Тогда вместо того чтобы нажимать Ctrl+Alt+Буква достаточно будет нажать всего одну клавишу на цифровой клаве и твоя любимая прога запуститься. Для того чтобы назначить проге клавишу быстрого запуска жмешь правой кнопкой мыши на ярлыке, выбираешь Свойства. Потом ставишь курсор в поле "Быстрый вызов" и жмешь любую цифру. При этом Num Lock должен быть включен.



Ускорить загрузку виндов и заодно проверить наличие троянов в системе можно провернуть, поковырявшись в автозапуске. Во-первых, в меню "Пуск > Программы > Автозагрузка" должен быть только необходимый софт. Никаким "Быстрый запуск MS Office" там не место. Удали все ненужное. Потом загляни в файл "win.ini" в каталоге виндов и посмотри строки начинающиеся с "run=" и "load=". Но и это еще не все, хитрые трояны могут прятаться в реестре в ветках:
HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run и
HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\RunServices
После тотальной зачистки система должна грузиться быстрее.



Ё-MAIL

Все опубликованные письма – реальные. Мы все, конечно, душевнобольные, но сами себе письма не пишем. Послания с содержанием типа "пришлите крек" или "где найти программу" игнорируются. Мессаджи, в которых написан заведомо полный бред и с просьбами "опубликуйте меня в самом дурацком", в "самое дурацкое письмо номера" не попадают. Этим людям мы вызываем на дом Даню Шеповалова, он им прививает хумор (по 0,1 мг, внутрипопочно).

Письмо:

От: Муздай (muzdie@epost.com.ua)

Привет, кул-хацкер!
Мы из Киева (Украина). Хотим поделиться одним западлом. Берется телефон-пулемет (автомат), но непременно новый, с ж\к экраном. На нем справа внизу есть такая прикольная кнопочка - повтор (на ней нарисована звездочка "*"). На нее следует нажать, и тогда телефон переключится в тоновый режим набора номера, о чем он тут же радостно объявит. Теперь отходим на 5-7 метров от подопытного таксофона и наблюдаем, как жертва пытается безуспешно кому-то дозвониться. Эффект классный - люди теряются. Пока, успехов.

Дарова, Муздай! Не буду врать, не уверен, что в Москве эта фишка сработает. Не пробовал. Но подозреваю, что когда вешаешь трубку, аппарат возвращается в дефоултовое состояние. А вообще-то, на Украине много всего хорошего. Иногда, правда, на любителя бывает, но в общем и целом - супер =). Правду рассказывают про сало в шоколаде или нет? Напиши, если такое бывает. Я бы, наверное, ящик заказал. И пива хочу, только чтобы холодного и с пеной. И воблы. Люблю повеселиться - особенно пожрать. И чтоб женщины кругом. Разные. Но все красивые. Кааароче - я звоню из Сочи! Хрен с ними, с таксофонами. Приезжай к нам в гости, Муздай, соберем бойцов, сядем в электричку - и... за город. На речку, к русалкам :). Все, ждем - твои мятые кобчики.

Письмо:

От: HrimZ (hrimz@yandex.ru)

Привет, хацкеры! Читаю с первого номера. Кстати, ваш сайт просто супер!!! Ноги нужно держать в тепле, а пиво в ХОЛОДЕ =))))). Значить так, проги с новогоднего сидюка хорошие, но не все работают. А вообще, благодаря вам я начал Юних ценить. Сэнькс!!! PEACE! LOVE! ПИВО - RULEZ!!!

Прювет, Гримц! Насчет пива в Холоде - это к нам :). Пиво в Холоде, водку - в Синтезе, а остальное - в Центнере. Ну, там, остальное - это, в смысле, еду и материальные ценности.
Про проги с новогоднего сидюка мне уже доложили. Некоторые не работают, а некоторые, наоборот, - работают. Просто разгром какой-то, разброд и шатания. И вообще, уж если не работают - так пусть все вместе не работают, берут выходной. За свой счет. А то я вот три дня назад в офис захожу - двое работают, значит, а остальные - расселись, разложили колбаску, чипсы, пиво открыли и сидят. Думают, что я не приду. Глупцы! Устроил им скандал с занесением в личное дело. И вообще, дисциплиной в коллективе надо заняться. Вот неделю назад, например, афроамериканцы, которые у нас в подвале колесо крутят, чтоб свет в доме был, тоже взбунтовались. Мол, выходных мало - один в неделю. И сверхурочно приходится часто работать. Ну, мы с ними подоброму отношения выяснили. Приходим с Покровским в подвал и вежливо так говорим: Граждане афроамериканцы! Хотите - крутите свое колесо, не хотите - не крутите. А скандалов нам тута не надо! Те, конечно, извинились и говорят: хотим. И будем крутить. Закрутили они колесо, заработал генератор, музыка заиграла сразу. Свет появился, люди заулыбались, и, конечно, скоро был обед. В общем, все хорошо закончилось. А так - беру на себя обязательство: на следующем компакт-диске все проги будут работать! И не просто работать, а работать хорошо. Обещаю.

Письмо:

От: kaljanov (kaljanov@mail.wplus.net)

Здорово, Холод!
Хотя так говорить и немодно!
Слушь, вот ты каждый ответ на очередное письмо заканчиваешь так, что я от смеха загибаюсь! Вот как-то было "твои безобразные суслики", как-то "твой мухорчатый друг", а однажды "твой верный гнутый поросенок"! НУ, БЛИН, Я ТАК ТОЖЕ ХОЧУ! Я все искал, искал в инете, где скачать такие автообзывалки, а в результате... Наткнулся на одну, а она... Не, ну прикинь, что выдала: "Ты похож на испражнение гиббона - мутанта (censored), и когда ты (censored,) я (censored)! Я обиделся, и от обиды расконнектился! Ну, блин, дай адрес этой полезной проги. А если скажешь, что каждый такой титул рождается в муках творчества, я либо не поверю, либо решу, что ты шизофреник покруче ДАНЕЧКИ! А это, кстати, уже достижение... Но отличным мужиком ты останешься в любом случае!.. (дальше следует стандартный поток приторной лести в адрес вашего замечательного журнала и всей его редакции). А так же у меня есть два вопроса, от которых зависит моя жизнь, так что попрошу дать на них ответ с красочных страниц Х!
а) Дай урелю (URL) самой крутой порнухи, которую ты когда-либо видел!
б) Почему нельзя гладить Больших Бешеных Собак (ББС)?
Ну, давай!
Твой Маленький Желтый бегемот (понимаю, что в этом мне с тобой не сравниться)!
P.S. Может, у кого из Питера есть синтезатор? Приглашаем поучаствовать в нашем Индастриал-проекте! Epsilon (Mechanical@mail.ru).

Дарова, Эпсилон! Или Кальянов? Да неважно. Сейчас буду на твои вопросы отвечать.
Во-первых, нету проги. А концовки к письмам за меня придумывают афроамериканцы, которые колеса в подвале крутят. Им-то чего? Им легко, они все - Растаманы и Вудуисты. А моей заслуги тут никакой.
Во-вторых, даю урелю самой крутой порнухи, которую видел: http://www.hot.ee/airsill/yak-3.htm
Я уверен, что когда ты это увидишь, ты кончишь раза три - не меньше. По крайней мере, с каждым из моих знакомых это происходит именно так.
В-третьих, Больших Бешеных Собак гладить можно. Это глубокое заблуждение, советского времени, что их нельзя гладить. А на самом деле - можно. Это их бить по голове нельзя (они от этого гадят), а гладить... Блин. Погладьте меня кто-нибудь, а?
На этом с тобой прощаюсь. Я твое испражнение гиббона-мутанта или там испражнение твоего гиббона-мутанта... В общем, неважно. Пока.

Письмо:

От: Ирина (ficha666@mail.ru)

—-Привет Х!—-
Само собой, хочется сказать: Хакер - классный журнал, но я сейчас пишу не за этим. Недавно я купила принтер, поэтому хочу поделиться теми приколами для увеселения себя/предков/друзей, которые можно с помощью принтера сделать.
1. Распечатать по вкусу: алкогольные законы Мерфи (которые можно найти на сайте www.prikoly.ru), инструкцию по пользованию туалетной бумагой (см. выше), ну и т.д. и т.п. Повесить в туалете.
2. Распечатать фотки себя, любимых/друзей/предков на одном листе с желательно наиболее страшными лицами. Сверху написать: "Их разыскивает милиция". Естественно, не надо это дело вешать на улице :)).
3. На листе напечатать: "Страничка по борьбе с пьянством" :), затем (ниже): "Как это бывает", и потом напечатать фотки с самыми "страшными" кадрами празднования Нового Года, а также на следующий день после НГ :-))).
Русификация программ:
1. Вы когда-нибудь замечали, как производится русификация n-ной части программ (в частности, всяких шеллов, типа WinCommander'а и WinNavigator'а)? На самом деле просто все названия панелей, кнопок, заголовков меняются с английского на "великий и могучий" в каком-нибудь конфигурационном или языковом файле, напр., в WC это, если не ошибаюсь, wccmd_eng(rus/pol/fra).lng, а в WinNav - win_eng.ini. Догадливые, наверно, сразу поймут, что, зная такую фишку, можно производить русификацию самостоятельно, но гораздо интересней уже готовую основу немного подправить :)). После проведения такой операции все кнопки "OK" у меня в WinNav назывались "Ладушки", Отмены - "Отвали", при попытке копировать файл у меня ласково спрашивали: "Куда копировать, моя радость?", а при попытке удалить посылали: "Пошел на фиг с моего винта!" :))
На энтом закругляюсь, всего наилучшего:

На письма отвечал Холод (holod@xaker.ru)

[WinteRRa]_Ирка [Э-103]

Дарова, Ирка (можно я сразу так, а?)! Как дела? Я повесил в редакционной столовой фотографию Синтеза с подписью: "Опасно! Разносчик Дизентерии!". В фас и в профиль. Его теперь есть в столовку не пускают, он питается в ларьках с блинами на Петровке. Зато он мою фотографию повесил в редакционном туалете (в отместку, наверное) и теперь хвастает, что ни у кого из редакции больше нет проблем с желудком. А ну и что! Я вообще на фотографиях не получаюсь. Зато я в жизни красивый! Приезжай к нам в редакцию - знакомиться! На этом завязываю. Твой шлющий посылки бандеролями.

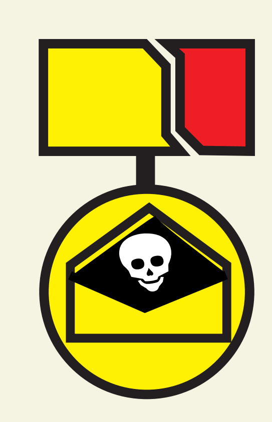
Письмо:

От: Валерия (jjk34rt@mailru.com)

Дарова, Холод!
Повестка дня:
1.Наезд.
2.Несколько добрых слов.
3.Просьба.
1. Вы мне все праздники испортили. Вы что, весь спецвыпуск услали в Козлопердуйск? Чтоб я в г.Москве не могла найти свой любимый журнал, т.к. его весь раскупили! Абидна, слушай, а? (И вот только не надо говорить, что я поздно спохватилась, это я поздно написать решила, ты дочитай, плз, мессадж до конца - поймешь). В общем, плюнь от моего имени в того, кто издал ваш журнал в таком мизерном количестве. Или вышли его фото, я сама каждое утро плевать буду.
2. Теперь о хорошем. Спасибо, что перестали голых женщин на обложке печатать. Видел бы ты, как таращатся бабульки на девушек, которые журнал с такой обложкой в метро читают. Еще огромное спасибо за то, что упоминания йенгов сошло на нет (я не ханжа, но ведь бабульки и однокурсницы, как-то взяв посмотреть номер, и на меня тоже как-то криво смотрели). Хотя скоро весна, а значит опусы Данечки будут занимать 90% места журнала (остальные 10% реклама). Но читать не перестану. Пусть враги говорят, что ламер - это мой пожизненный титул, но если сравнить мои знания до появления журнала (читаю с момента его появления) и после - то это, слава Богу, две большие разницы.
3. Ну и к просьбе. Тут прочитала про борду и задумалась. Мне очень нужен парень со знанием Линуха и Фидо из Москвы. За его одноразовую помощь мне я бы заплатила 2-3 ящиками пива. Вот ты мне скажи, как профи чайнику: чем можно заманить такого человека? Пивом, деньгами или чем-то еще? =) Я даже в поисках его, единственного, на ИРЦ лазила, но там так, либо школьники, либо децлы. Как мне написать объяву (и писать ли), чтобы откликнулся нужный мне человек? Вместо заключения. Если сочтешь мое письмо достойным самого дурацкого, я пойму. В конце концов, если я над кем-то смеюсь, пусть и надо мной посмеются. Тогда хоть мыло мое не вставляй, а то чудаков немало найдется, чтобы мой ящик замусорить. Да, а почто Centner около такого количества пива с такой тухлой рожей стоял? Я бы, наоборот, улыбалась. Или он с похмелья был? =)

Дарова, Валерия :)!
Во-первых, в Козлопердуйск - это не я. Мне самому чудом номер новогоднего спеца достался. Центнер подарил. А количество, которым мы журнал издали, было вовсе даже и не мизерное! Просто, как выяснилось, подпольные капибары - эти дикие животные, которые постоянно наносят ущерб сельскому хозяйству, - по дороге из типографии проникли в грузовики с отпечатанным тиражом и устроили на нем кровавую оргию. Сама понимаешь, продавать номера со следами кровавых оргий - это неправильно. Да и милиция все время интересоваться будет: мол, а кого это вы жизни лишили за этот журнальчик, а? Я же им про капибар объяснять не буду... Вот и пришлось часть тиража изъять и сжечь. Поэтому всем и не хватило. Но, если ты заедешь к нам в редакцию как-нибудь, на досуге, для тебя мы номерок найдем =).
Теперь о голых женщинах на обложке. Это наш секретный стратегический ход - мы собираемся начать на ней печатать голых мужиков. По-моему, это должно положительно подействовать на умы сограждан. Первым решили Центнера разместить на обложке - он большой, всем хватит. Ну а потом, конечно, Покровского. А то расстроится. А меня на обложку нельзя. Центнер с Покровским говорят, что после этого X вообще никто покупать не будет. Так что я лучше буду где-нибудь внутри журнала статьи писать и никого не трогать.
Теперь насчет человека: как его, говоришь, завлечь? Я тебе честно скажу: уже трижды пожалел, что не специалист в Фидо и Никсах. А то бы пришел на помощь вне всякого сомнения. Но уж теперь уверен - твое мыло просто завалят резюмехами разные вакантные граждане! Знай выбирай. Но даже когда выберешь - ты все-таки пиши. И в гости приезжай. Приятно, когда тебе девушки пишут, и еще приятнее, когда они тебя навещают.

Самое ДУРАЦКОЕ письмо номера:



От: (R)Undetected(tm)(c) (R)Hacker(tm)(c) (ICQ#101458637) (VirHacker@mail.ru)

Дарова! Очень жизненная ситуация жизни и смерти. Нужна прога или хотя бы рекомендация, как взломать любое мыло или учетную запись мыла! Напишите либо в журнале, либо мне на мыло: VirHacker@mail.ru, или на асю 101458637. Спасибо!

Дарова, Андитектнутый Хацкер! Я смотрю, в наше время хакеры все больше занимают себя такими достаточно сложными операциями, как вскрытие чужого мыла. Попробую помочь. Как тебе известно, операция, с помощью которой можно получить доступ к чужому мылу, называется форматированием. Для того, чтоб ее осуществить, надо набрать на своем компьютере команду format c: и нажать ввод. Компьютер спросит: вы уверены, что хотите получить доступ к любому мылу? Отвечай: "У" (мол, Yes, хочу, конечно). Ну, тут надо будет подождать минуты три, потом тебя попросят ввести почтовый адрес (disk label) - вводи тот, который ломать будем, и перезагружайся. Когда перезагрузишься - комп сразу подключится к инету, и ты получишь желанный доступ к чужому мылу. Причем, даже если у тебя нет модема. А вообще-то, я уверен, что после моего ответа на твое письмо ты узнаешь еще не один способ доступа к чужому почтовому ящику. Напиши нам еще!

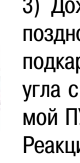
Признание в любви

Петя Чмошкин (prof@norcom.ru)

есколько способов признания в любви девушке твоей мечты и столько же реакций на эти признания… Естественно, что рассматривать такие простые и банальные приемы, как цветочки, охи и вздохи около фонтана под луной, мы не будем. Мы предлагаем твоему вниманию абсолютно новый взгляд на способы выражения своих чувств (за физические, моральные и другие повреждения, полученные в попытках повторить написанное ниже, автор данной ерунды ответственности не несет!).

1) Быстро подойти мужественной походкой, взглянуть в глаза яростным взглядом и впиться ей в губы.
Реакции:
А) Она, продолжая целоваться, начинает еще более яростно срывать одежду, при этом страстно дыша и, издавая эротические вздохи и охи, опускается на пол вместе с тобой.
Б) Проделывает бросок через бедро с выходом на болевой и контрольным ударом в пах (и это в лучшем случае).
В) Слегка отталкивает, улыбается и нежно говорит: "Не здесь милый!".
Г) Делает яростные попытки вырваться, но потом в конце концов смиряется и уже пытается делать вид, что ей это нравится.

2) Пройти мимо нее и, как будто бы случайно ее встретив, сильно удивиться. Потом завести разговор на какую-нибудь отвлеченную тему и между прочим признаться ей в любви. Звучит примерно так: "Привет, а что ты тут делаешь? Впрочем, не важно… какая сегодня погода хорошая, кстати, я тебя люблю, хммм… завтра дождь будет? Ты не знаешь? Ну ладно, пока…"
Реакции:
Тут может быть две реакции: или она просто не поймет, что ты ей там наговорил, или подумает, что у тебя IQ меньше, чем у полного идиота с лоботомией 3 степени..



3) Дождаться, когда она будет поздно возвращаться домой и, подкараулив, выпрыгнуть из-за угла с криками: "Я тебя люблю, мой ПУПСИК!!!".
Реакции:
Если она после этого не останется заикой или ее не отвезут в больницу с диагнозом "Церебральный паралич всех конечностей и шок 5 степени", то она может отреагировать только ударом сумочкой в лицо, заламыванием левой руки с контрольным ударом в пах.



4) Гордо бежать на коленях за автобусом, на котором она едет домой, при этом громко выкрикивать её имя и бить себя кулаком в грудь.
Реакции:
1) Из-за сильной давки в автобусе она не то что бы услышать, она даже тебя не увидит, и тогда новые джинсы, честно украденные у соседа, будут испорчены напрасно и безвозмездно.
2) Увидев твои старания, она выдавит заднее стекло автобуса и кинется тебя целовать, говоря при этом всякие разные приятные слова (которые обычно тетки говорят в таких ситуациях).
3) Она подумает, что ты полный кретин, идиот, шизофреник и вообще антисоциальный тип, опасный для общественности и для нее в частности! Так как на улице зима, а ты на коленях ползаешь, пытаясь догнать автобус…



5) Можно подложить бомбу в один из реакторов ЛАЭС, потом позвонить ей и сказать, что если она не согласится с тобой встречаться, то будет конец света и взорвется вся галактика!
Реакции:
1) Она просто кидает трубку, говоря при этом разную ерунду, которую я лучше не буду цитировать.
2) Ее возбуждает эта идея, и она просит сказать твои координаты, чтобы вместе нажать на кнопку "ПУСК" во время оргазма на железном столе (для пущего возбуждения температура в комнате должна быть около 0 градусов).
3) Она определяет твой телефон, вызывает на твой адрес Омон, Спецназ, Интерпол, КГБ, ФБР, морскую пехоту, спецгруппы десантников, инопланетян, группу особо опасных террористов, маньяка-убийцу зеленых крокодильчиков и в конце приезжает сама, чтобы произвести контрольный удар в пах.



6) Можно придумать историю, про то, что, мол, в прошлой жизни ты был шимпанзе, а она антилопой и что вы полюбили друг друга еще с первого взгляда, но из-за физической несостыковки укрепить окончательно свою любовь не успели. И вот вы встретились в этой жизни (нужно обязательно намекнуть, что это судьба!), и у вас теперь одинаковые физические свойства, прекрасно подходящие для продолжения любви из прошлой жизни.

Реакции:

1) Она начинает нервно искать газовый баллончик, но не найдя его, проделывает контрольный удар в пах.

2) Начинает нервно искать газовый баллончик и, не найдя его, проделывает удар левой нагой с разворота, двойной удар в солнечное сплетения и контрольный удар в пах.

3) Зовет своего брата Васю (по кличке Бивень). Брат проделывает все, что могла проделать Маша в п.1 и 2, добавляя при этом в конце контрольный удар коленкой в пах.

4) Проделывает все п.1 и 2 самостоятельно, а потом зовет своего брата Васю, чтобы тот убрал куда-нибудь труп.

5) Начинает убегать, мотивируя это тем, что у "нас с тобой даже в этой жизни физическая несостыковка, так как ты до сих пор остался шимпанзе".





7) Около ее дома на снегу огромными буквами (примерно 20-30 метров) написать ее имя (ну ты понял, чем написать...)! Если не хватит места, то снести близ стоящие дома, чтобы продолжить этот увлекательный процесс.

Реакции:

1) Она так и не догадается, кто это сделал, так как на инициалы у тебя точно место не хватило.

2) Подумает, что это инопланетяне ночью написали ее имя, намекая таким образом, что они все про нее знают. Она пугается и уезжает жить в Файзабад (что около Северной Гваделупы).

3) Она узнает, кто это сделал, и проводит контрольный удар в уже и без того опухший и почти бесчувственный от стольких ударов пах.

4) Она узнает, кто это сделал, и, уставши тебя бить, смиряется и соглашается встречаться.



Оргазм Робокопа

Даниил Шеповалов (dan@xaker.ru)

Если друг оказался вдруг...

Из брошюры центра помощи жертвам гомосексуального насилия

У меня тут родилась потрясающая идея насчет уменьшения количества дорожно-транспортных происшествий: надо всем пешеходам выдать по портативному гранатомету. Представь, переходишь ты мирно улицу на зеленый свет, никого не трогаешь, а тут вдруг какой-нибудь пончик на джипе со свистом пролетает мимо тебя на красный, причем хорошенько обдав грязью из подходящей лужи. Ты же, не говоря ни одного матерного слова, преспокойненько опускаешься на одно колено, достаешь из-за спины гранатомет, прицеливаешься хорошенько и ухреначиваешь этого мерзкого ублюдка в кровавую запеканку. По-моему, красотища! Ну и о водителях, конечно, не надо забывать: им следует раздать станковые пулеметы. Бабушка может зазевается, улицу переходя, или снежок пацан какой-нибудь в лобовое стекло бросит - короткая очередь, и у водителя снова прекрасное настроение. А уж как уверенно и аргументировано люди будут объясняться с сотрудниками ГИБДД - это просто не ходи купаться.

Также у меня есть пара рационализаторских предложений насчет введения генетического контроля рождаемости. Тут какой случай был: стою я у входа в метро, на солнышке греюсь, улыбаюсь вовсю - жду, в общем, кого-то. Подходят два парня весьма сомнительной наружности из цикла "Пацаны без мазы" и "Пятница - столица веселится", долго меня оглядывают и, наконец, задают потрясающий по своей значимости вопрос: "Ты чего тут стоишь?".

- Человека, - говорю я, - жду хорошего.

Видимо подобный ответ ребят потряс до глубины души, во всяком случае они открыли рты и минут 10 стояли молча, переваривая сказанное. Наконец, паренек пособразительнее опомнился и задал новый, еще более интеллектуальный вопрос:

- А чего лыбишься тогда?
- Ну как же, - говорю, - солнышко вот, ласточка опять же летит, может даже травка скоро под снегом зазеленеет, красотища в общем. Как же тут не улыбаться?
Новая пауза, теперь уже на 15 минут. На челе обоих отражается мощная мозговая активность. И снова крайне оригинальный вопрос:
- Ты, вообще, против нас что-нибудь имеешь?
Тут я, наконец, понимаю, чего от меня хотят:
- Нет, ребята, я вас уважаю больше, чем Гагарина, да я за вас жизнь отдам. Вы реальные пацаны! Все люди братья! Миру мир! Возлюби ближнего своего! Верните наших ребят из Вьетнама!

Внезапно из-за угла появляется троица парней еще более сомнительного вида, хватают меня за плечи и орут: "Ты чего до пацанов докопался? Жить надоело?".

Так я про что говорил-то? А, генетический контроль рождаемости. Придурков и извращенцев, в общем, сразу на удобрения пускать. Чтобы таких как я поменьше было. Или даже радикальнее можно подойти: убивать всех, кто младше 14 и старше 50. Хотя нет - тех, кто старше 50, можно еще на урановых рудниках использовать или на лесоповале где-нибудь. А младшеньких на органы пускать - молодые они ж еще, здоровые. В общем, пусть хотя бы одно поколение поживет в нормальном мире: без перенаселения, без старческого маразма, со здоровой печенью....

Однако что-то я увлекся, тема у нас сегодня абсолютно другая. Тут поступила информация, что кто-то распускает слухи обо мне, Величайшем из Величайших. Дескать, Даня Шеповалов лишился девственности в 11 лет и никогда не мастурбировал. Абсолютнейшая чушь и клевета, это я официально заявляю. Еще вчера вечером, например, мастурбировал. В гостях дело было: все по разным комнатам трахаться разошлись, ну и я к одной парочке присоединил-

ся, лег с ними на кровать (на разные ее половины). Лежу, в общем, удовольствие получаю, воображаю будто я - Бритни Спирс. Ну и молодежь по соседству тоже не теряется, увлеченно друг друга тискает. В общем, не знаю, как все произошло, может резонанс какой, частотное наложение колебаний, однако кровать подо мной сломалась. Выгнали меня с того праздника... и деньги на починку кровати еще отобрали. Фашисты.

А тема, еще раз повторю, у нас сегодня совершенно другая. Необычная, можно сказать, тема. А именно: как получить удовольствие от секса с женщиной. Да-да, вы не ослышались: не с мертвым маленьким осликом, не с Visual C++ и даже не с надувным резиновым Микки Маусом, а именно с женщиной. Думаете, тема несколько надумана и не заслуживает особого внимания? Ошибаетесь! Практически каждый парень, даже с предельной концентрацией мужских гормонов в крови, не получает полноценного удовольствия от самого процесса совокупления с самкой человека. Да самый убогий дельфин испытывает в такие моменты гораздо более яркие чувства, чем среднестатистический мучачо. Во время мастурбации, например, мы попадаем в идеальный мир нашего воображения и получаем максимальное удовольствие. При сексе же с женщиной... ну вы сами помните: странные движения с неясной целью, поворот к стенке и размеренный храп после окончания процесса, а также полное отвращение к самому себе, тетке и самой человеческой природе на утро. Все может, конечно, варьироваться в зависимости от влюбленности, степени алкогольного или наркотического опьянения и других факторов, однако в целом общая картина выглядит именно так.

Но Даня Шеповалов, Отец Оргазма и Кладезь Порочной Мудрости, думает 24 часа в день, а потому знает, как быть и что делать. И, как всегда, делится своим знанием с тобой! Итак, способы получения кайфа от секса с тетками:

1. Сам себе Тинто Брасс

Хорошая порнушка заводит всех. А теперь представь, что ты - главный герой крутейшего порно. Просек фишку? Правильно, снимаешь на камеру себя и тетку в момент дикой оргии, а на следующий день мастурбируешь, просматривая это видео. И на послеследующий день мастурбируешь. И на послепослеследующий. И вообще, тебе тетки больше не нужны - у тебя кассета есть. Вот черт, я ведь о сексе с женщинами обещал рассказывать, а не о мастурбации... Ладно, исправлюсь.

2. Автоматизация труда, или режим реального времени

По сути это модификация первого метода, однако какая модификация! Устанавливаешь камеру, подключаешь ее к телевизору, а сам удобно устраиваешься на диване. Берешь тетку и заставляешь ее тебе мастурбировать. Можешь попросить ласково, а можешь пистолет к ее голове приставить - это уже дело вкуса, да и не важно по сути. Главное, что ты наблюдаешь этот процесс по телевизору буквально со стороны в режиме реального времени, причем не прилагая абсолютно никаких усилий. Это тебе не на порносайтах видео смотреть при коннекте 9600.

3. Последний секс в твоей жизни

Знаешь, почему некоторые товарищи (Федя, я никому ничего не расскажу) любят трахаться со старушками? Правильно, потому что старушка всегда думает, что этот раз - последний, и такое вытворяет... А теперь представь во время секса с теткой, что ты трахаешься последний раз. Поклянись, например, всем богам и Фиделю Кастро лично, что отрежешь себе член сразу же после окончания этого полового акта. Гарантирую, что кончать ты не будешь часов 5-6. И попробуй только удовольствия не получить... А уж тетка на тебя молиться просто будет. В качестве варианта можно перед началом твоего последнего секса полностью скушать содержимое домашней аптечки - стоять у тебя больше никогда не будет, да и умрешь во время оргазма, если повезет.

4. Ментальная репликация

Этот способ очень сложен в реализации, однако дает просто потрясающие результаты. Во время секса с девушкой представляй, что ты трахаешь кого-нибудь другого: Чипполино, Зорро, Чингачгука, Дэвида Копперфильда или Люка Скайуокера. Особо продвинутым эстетам рекомендую представлять, что они занимаются сексом с агонизирующим Робокопом. На первых порах будет, конечно, трудно, поэтому тебе стоит надеть на подружку черную маску, ну или меч лазерный - для создания соответствующего настроения. Когда же ты достигнешь высокого уровня визуализации, тебе следует сделать еще один важный ментальный переход: представлять, что ты трахаешь самого себя. Тогда ты будешь получать двойной кайф одновременно: как тот, кто трахает, и как тот, кого трахают. То есть, по сути, найдешь свою внутреннюю женщину. Ну а там уж и до секса с Вечностью недалеко.

5. Место встречи

Широко известно, что окружающая обстановка играет немаловажную роль в качестве любовного акта. Однако твоя фантазия, как всегда, не идет дальше подъезда, машины, пляжа или клубного туалета. Это дешево, дорогой мой друг. Вот тебе пяток обалденных мест для проведения отличнейшей оргии: в Мавзолее, на стадионе (здесь здорово бы было укутаться динамовскими шарфиками и трахаться прямо посреди толпы болельщиков Спартака), на свинцовой обкладке ядерного реактора, под столом на лекции о чистой и прекрасной любви, в кабине суперсовременного истребителя при пересечении звукового барьера. Опять же очень хорошо себя зарекомендовал метод "Летающий Элвис", когда ты одеваешься под Элвиса и садишься с подругой в кресло, к которому привязаны 370 надувных шарика с гелием.

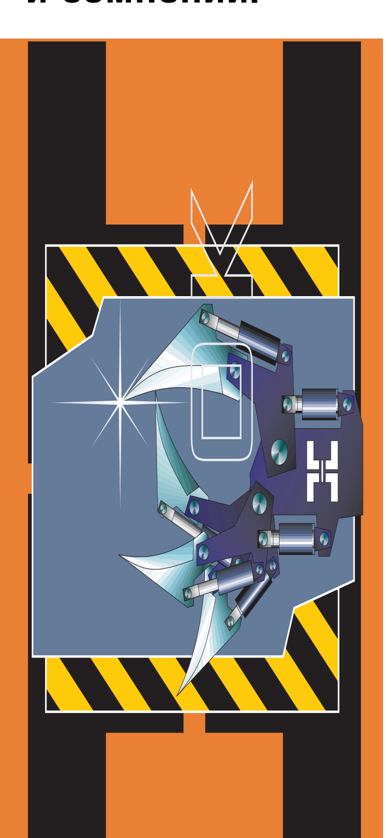
Достаточно? Тогда действуй. О результатах пиши. Законспектируем и сохраним для потомков.



Выдержки из "Полного руководства профессионального халявщика"

Михаил Михин, видный деятель отечественной журналистики (centner@xakep.ru)

Я предлагаю тебе уникальный, НЕ ОДИН РАЗ проверенный в полевых условиях способ получения заграничной халявы. Этот способ – плод долгих размышлений, почти шаманских гипотез и сомнений.



Приходилось ли тебе раньше заказывать всяческую заморскую халяву посредством Интернет? Думаю, что да. А вот получал ли ты что-нибудь загранично-буржуинское, более-менее ценное, пришедшее к тебе в неразорванном, нераспечатанном и несломанном виде, да еще и целыми коробками? Думаю, что нет. Пока нет. Тут обычно что-то одно: или пришло в нормальном виде, но какая-то фигня, или ценная вещь, но вся измятая и разбитая, или и ценная, и целая, но всего одна.

Так вот, я предлагаю тебе уникальный, НЕ ОДИН РАЗ проверенный в полевых условиях способ получения заграничной халявы. Этот способ - плод долгих размышлений, почти шаманских гипотез и сомнений. Я дарю его тебе просто так, безвозмездно, а заодно, чтобы ты не подумал об очередных "кидалах", я проверну всю эту затею вместе с тобой, а потом мы поделимся друг с другом полученными результатами.

Согласись, что во время заполнения всяких там форм в Интернете ты выступаешь в роли смиренного просителя, которому можно запросто, без ущерба для себя, отказать в чем бы то ни было. Первое, о чем я подумал, - смена личного статуса. Солидной иностранной фирме нет никакого резона общаться с частным лицом, да еще и из далекой России, ничто не подталкивает фирмачей к посылке халявы в страну водки и медведей. А вот КОЛЛЕКТИВНОЕ обращение, да еще и от НЕКОММЕРЧЕСКОЙ организации проигнорировать значительно более сложно, совесть не позволяет игнорировать. А если еще есть и соответствующий повод для получения халявы - это и вовсе замечательно! Итак, вывод первый - халяву нужно заказывать от лица некоммерческой, массовой организации, обязательно указывая, что "халява" нужна не для идиотского глума, а для вполне серьезных вещей.

Сколько раз ты встречал в Интернет ссылку на действительно серьезную, прикольную и полезную рекламу одновременно? Вот и я не часто. А на самом деле в любой мало-мальски уважающей себя конторе существует множество исключительно рекламных "халяв", предназначенных для дарения полезным и не очень полезным людям, это обязательно нужно иметь в виду. Отсюда следует вывод второй: халяву нужно "вырубать" активно и культурно-массово, а не ждать всякую дрянь, которую через Сеть предлагают всем желающим. Что тут непонятного? Помни - ты сам кузнец своей халявы!

Другой аспект этой же проблемы - время, затраченное на поиск и заполнение разнообразных форм на сайтах, предлагающих халяву. Мучительное ожидание подтверждения заполнения и отправки формы, обрыв связи в самый последний момент, когда форма наконец-то заполнена и готова к отправке. Знакомо? В нашем случае формула "Время - деньги!" действует как нельзя более точно. Хочется тебе платить свои кровные сантики дяденьке провайдеру, а взамен получить совершенно бесполезный диск или горку заморской макулатуры? Вывод третий - халява должна быть ХАЛЯВНОЙ!

Теперь давай вместе попробуем выразить одну общую мысль, следующую из всех вышеперечисленных выводов. Халява должна быть по-настоящему абсолютно бесплатной, по возможности полезной, ее должно быть много и сразу. Да уж, выглядит более чем нереально... Но отчаиваться не нужно, ты же знаешь, что с Х все нереальное превращается в суровую обыденность. :))

Учтя все просчеты, сделанные ранее, милостиво повелевать соизволяем: заказывать халяву мы с тобой будем от лица ОБЩЕСТВЕННОЙ, да еще и НЕКОММЕРЧЕСКОЙ организации, которой халява нужна для вполне серьезных целей, да еще и в массовых количествах. Есть мысли? Правильно! И я тоже подумал о "Н-ской республиканской\областной\городской некоммерческой организации коллекционеров фирменной символики!" Что, не знаешь такой организации? Тогда возьми да и создай ее! Запиши туда свою бабушку, кота Джуса, друга Гошана, младшую сестру, подругу и соседа-алкоголика Фиглева. Немедленно вслед за этим объяви о проведении очередной общегосударственной\республиканской\областной\городской выставки коллекционеров фирменной символики.

Главное - не забыть поставить в известность о подготовке выставки самих буржуинов-фирмачей. Но это дело техники. Перво-наперво идешь в Интернет по адресам компаний и получаешь там е-мейлы интересующих нас крупных, богатых, успешных компаний. Можно пойти и гипотетическим путем - сочинять достоверные адреса самостоятельно. Например: info@ibm.com или postmaster@basf.de. Дальше продолжать или принцип ясен?

Занеся полученные таким образом адреса (у меня по-

лучилось около полутора тысяч) в поле "СКРЫТАЯ КОПИЯ" (BCC) твоего почтовика, напиши именно на ХОРОШЕМ английском (да уж, придется сбегать к училке английского :)) примерно такой текст:

Уважаемые сэры, мистеры и прочие мусью!

От лица нашей Межпланетной Некоммерческой Организации коллекционеров фирменной символики спешу засвидетельствовать свое почтение и нижайше обратиться к Вам с просьбой.

Дело в том, что наша организация проводит очередную выставку коллекций фирменной символики. К сожалению, мы до сих пор не располагаем рекламной продукцией с логотипом Вашей уважаемой компании. Купить нечто подобное возможным не представляется (серьезно, ну где ты так сразу купишь кепку TDK или майку Panasonic?), посему мы обращаемся к Вам с просьбой

прислать нам что-либо, имеющее на себе логотип Вашей компании (вот тут неплохо бы указать несколько вариантов

- мышиной коврик, кепка, майка или еще что-то, дабы люди там не ломали себе голову, чем же тебя порадовать) по следующему адресу:

Mr. Sidor Hackerenko

CEO of Russian International Noncommercial Collectors Club

322223 (почтовый индекс)

Russia, Muhosransk,

Lenina 2-3-232 (улица, дом, корпус, квартира)

Заранее большое спасибо за сотрудничество. Крепко жму горло. Навеки Ваш. Дата. Подпись. Адрес.

Не забудь и о том, чтобы письмо было отправлено с нормального адреса, что-то типа collectorsclub@au.ru вполне подойдет. :)

Отдельное внимание нужно уделить стилю письма и адресу, это ведь официальный документ! Адрес нужно писать латинскими буквами в конце письма в указанном порядке. Адрес должен выглядеть солидно, никаких там лишних букв типа "ул., кв., корп." и прочих, тем более написанных по-русски! Наш отечественный почтальон поймет все и так, а человек, который будет в далекой Буржуинии выводить на конверте что-то похожее на русские каракули, может и плюнуть на это бесперспективное занятие. А так - все ясно и понятно, он просто в два клика скопирует твой адрес и выведет его на принтер - просто как два пальца об асфальт!

Перед тем как отправлять это письмо, желательно отправить дежурную "телегу" твоему же провайдеру, где написать, что ты, такой-то, от лица уважаемой организации осуществляешь массовый опрос иностранных компаний, а не занимаешься позорным спаммерством. Выяснять твою причастность к какой-либо организации не будет никто, а тебе спаться спокойнее будет.

Помимо всего прочего неплохо бы зайти в свое почтовое отделение и предупредить (слабо в письменном виде и копией в любимый X?) руководство почты о том, что ты ожидаешь срочный заморский груз в больших количествах, оставить свой номер телефона и попросить не носить ничего домой, а оставлять на почте, чтобы ты сам смог забрать причитающееся тебе же.

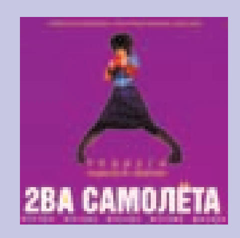
Все, я рассказал достаточно для того, чтобы браться за дело. Идею я изложил тебе целиком и полностью, безвозмездно. Так что пользуйся да поторопись, а то таких потенциальных "коллекционеров" уже тысяч сто набирается. :)) Единственная вещь, о которой я тебя попрошу, - в знак благодарности поставь и мой адрес centner@xakep.ru среди тех, куда шлешь свой запрос. Я ознакомлюсь с лучшими вымышленными "легендами", и X, несомненно, их опубликует в назидание и на зависть твоим ленивым и неправильным ровесникам, не читающим прогрессивную прессу в лице X.

Музыка для крякера



Пластинка: Усилок 2. Selected House Tracks
Релиз: Citadel/Discocsid, 2000 (www.discocsid.ru)
Реальный хит: Tetris-"High Point"
Selected - это значит "избранные". На компакте действительно собраны лучшие, отборные house-трэки, сделанные, как обычно профессионально. Музыка, близкая к народу, не чуждающемуся клубной жизни. Отлично подойдет для негромких ночных бдений с hex-editor-ом перед собственным носом. Не пропусти мимо ушей эксклюзивный ремикс на "Невесту" Мумий Троля!

Музыка для западлостроителя



Команда: 2ва самолета
Пластинка: Подруга подкинула проблем
Релиз: Real Records, 2000
Реальный хит: Подруга подкинула проблем
Питерская команда, знаменитая своими забойными "ска"-хитами, на этот раз разразилась вполне раздолбайской композицией "Подруга подкинула проблем" . Между прочим, сия "пестня" написана по мотивам писем молодых барышень в журнале "Cool", так что с правдой жизни у "Самолетов вс е в порядке". Тебе эта пластинка пригодится, когда будешь продумывать на досуге план очередного культурно-массового западлостроения, но не забывай, что альбом содержит ненормативную лексику, что "жизнь очень сложная штука, а Мише нужно оторвать яйца". Привет Мише!

Музыка для геймера



Команда: Нож для Frau Muller (www.fraumuller.spb.ru)
Пластинка: Мечты - Третий сорт
Релиз: "Легкие", 2000
Реальный хит: Лучшая девушка в СССР
Типичные представители музыкального течения easy listening. Не давят, не грузят, а наоборот, делают тебя Мистером "Необыкновенная легкость бытия", учат жить непринужденно. Слушая "Мечты" будь предельно осторожен, вероятность надолго и плотно "подсесть" на такого рода музыку очень велика. Если же ты бесстрашный геймер, слушай позитив от "Ножа" смело, во всяком случае будешь точно знать кто же она - лучшая девушка в СССР.

Музыка для warezника



Команда: DubTV
Пластинка: Да будет даб
Релиз: LKK/DubTV 2000
Реальный хит: Tannenbaum (Millenium 2 Mix)
Попытка описать услышанное приведет примерно вот к чему: барабаны+бас=мистический и гипнотический, густой и причудливый российский даб. DubTV можно и нужно не только слушать, но и смотреть. Смотреть начинай прямо с этого диска, видеоклип тебя не разочарует. Будь осторожен, если не удержишься - придется пуститься в пляс, вместо перекачивания гигабайт вареза. Впрочем, чтобы не отвлекаться, просто качай варез с Ямайки :)

Музыка для хакера



Пластинка: ОСАДА
Релиз: Citadel/Discocsid, 2000 (www.discocsid.ru)
Реальный хит: Чук и Гек - "Элик".
Старое доброе техно. Именно доброе. И наше. Все трэки созданы нашими соотечественниками и этим можно гордиться. На компакте "отметились" как начинающие "технари" так и зубры "техно". Одних от других отличить чрезвычайно трудно, не позволяет общий высокий уровень всех трэков. Между прочим, среди музыкантов значатся "Чук и Гек", уж не наши ли перцы проникли в Citadel?

Цедэшная эстетика

Бесплатный Сыр (cheese@xakep.ru) http://subscribe.ru/catalog/rest.cheese

"Любовь к музыке, и вообще к прекрасному, – возродилась во мне с новой силой, когда я увидела ЭТО",– призналась по секрету малознакомая прелестница, разглядывая "зеркальные" стены... моей комнаты, сплошь и рядом увешанные халявными компакт-дисками.

Вот, оказывается, чем барышни восхищаются... Именно поэтому я и решил рассказать тебе сегодня о том, как при помощи подручных (и, замечу, халявных) средств вызвать у предмета твоих ночных переживаний высоко эстетические думы и настроения со всеми вытекающими отсюда интимно-прикладными последствиями.

Речь пойдет о создании аналогичной "зеркальной" галереи, для которой нам потребуется масса сидюков - благо, в инете их полно.

Даю установку

Чтобы произвести должное впечатление на даму, не забывай о главном правиле любого шоу: масштабности. Этим качеством брал за душу зрителя отечественный режиссер Бондарчук, поставивший "Войну и мир". Им же - забугорный Кэмерун в мелодраматическом "Титанике". Главное - чтобы было "всего" и много! Не о коллекции же бабочек и редких марок идет речь: стена должна сверкать, диски должны висеть внахлест, перемежаясь зеркальной и этикеточной стороной к зрителю. Вокруг убранства плотными рядами должны быть наклеены картонные упаковки от дисков, усиливающие контраст и значимость восприятия общей картины. Короче - ты меня понял? :) Чем больше - тем лучше. За гвоздями и клеем дело не постоит - можно и раскошелиться, а за дисками мы с тобой, естественно, отправимся в Интернет. И наберем их там немерено. Причем, на халяву.

ШирШе шаг!

Главное правило: видишь - предлагают сидюк, халявный,- не теряй времени, заказывай. Практика свидетельствует, что в 70-80% из 100% всех случаев диски высылают. Соответственно, чем больше попыток, тем выше результат.

Начнем с обдираловки Бундестага: http://www.bundestag.de/interakt/dialog/mbest.htm На выбор предлагается 11 компактов. Причем галерея эта постоянно обновляется и дополняется. Содержимое дисков - не суть важно - о достижениях Дойтчлянда за последние десятилетия, начиная с 1949 года и заканчивая нашими днями. Каждый диск надо заказывать по отдельности, на что есть соответствующая анкета на немецком. Кто не знает - Россия обозначена в ней как "Русланд". По отзывам - высылают в течение месяца, в зависимости от ПМЖ адресата.

Итого: 11 дисков или 0.3 квадратного метра покрытой площади :). Идем дальше...

http://www.odat.com/free123demo.htm - заказ диска с демо-версией программы 123Hotkeys (в анкете следует вручную указать государство; кто не знает - Russia, но не Rossia :). "Ейное" предназначение - "for typing hundreds of keywords in a single keystroke and there by accelerating the process of submitting to Internet search engines, directories, and indexes", т.е. для упрощения ввода текста при заполнении вэб-форм. Если ты являешься обладателем мобилы Nokia 3310 или же более продвинутой версии Nokia 7110, то поймешь о чем речь: вводишь "Не..." труба дописывает за тебя, "Hello, my darling!" :).

Итого еще один диск, всего - 12.

http://www.800mail.com/ordemo.html - компакт с демософтом почтовой программы. Сдается, хороша она только тем, что получить ее можно на халяву и с диском в придачу. Программа сия под интригующим названием "MAILERS+4" будет справно нести службу в течение 30-дневного ознакомительного периода, если она тебе нужна, после чего сдохнет. К слову, там же - на http://www.800mail.com/ordcat.html - можно заказать и бесплатный "32-страничный, цветной и богато иллюстрированный" каталог о всем том, что куется в недрах MAILERS Software Direct Marketing. На обложке нарисована бабца, разводящая руками: мол, все, приплыли; или же никуда не денешься, милочка, - такова селяви. Вполне достойный бэкграунд для твоей "компашной" зеркальной стенки!

Итого в корзине - 13 дисков и один журнальчик потрясной полиграфии - почти как Х! :)

Гребем дальше: некий "киндерсюрприз" от http://www.angelfire.com/biz/kinderactive/ - программное обучающее обеспечение (о, как сказал!) для детей младшего дошкольного возраста. И если дама в тот момент, когда ты уже будешь готов заняться с ней ЭТИМ, скажет, что ты только об ЭТОМ и думаешь, ты, снимая диск со стенки, возразишь: дорогая, ты плохо обо мне думаешь! Я забочусь не только о тебе, но и о твоих будущих детях! А еще лучше - "о наших с тобой детях". И какой бессердечной стервой надо при этом оказаться, чтобы отказать тебе в столь безвинном и обоюдоприятном для вас обоих деле? :) Впрочем, как чудак с некоторым стажем :), хочу порекомендовать тебе все же позаботиться - заблаговременно - о firewall`ах, т.е. контрацепции. И если в лом идти в аптеку - полистай архив "Х", где я рассказывал о халявной раздаче искомого товара. Лучше раньше, чем позже.

И теперь, словами героя "Брат-2", отечественный производитель: http://apl.ru/_vti_bin/-shtml.exe/free_cd/form_for_freecd.htm. Что есть сие? Сие есть оценочные версии продуктов Trend Micro. Правда, там указано, что анкета предназначена только для корпоративных пользователей. Частникам предложено проследовать по ссылке и скачать "просто софт". Спрашивается, за этим ли мы шли в такие дали? Посему, заполняя поля анкеты "компания-отдел-должность", прояви максимум сообразительности и изобретательности!

Кстати, там же строго-настрого написано, что анкету следует заполнять на русском языке. А ря-

дом - приписочка: жителей прибалтийских государств это не касается (анкета доступна только для жителей экс-СССР, если ты о таком еще помнишь). Т.е. можешь написать что попало и как попало. Например, должность - juhatuse esimees, что по-эстонски - "Директор правления" или же в вольном переводе - "самый главный начальник". Заполняй анкету на эстонском - не ошибешься: сойдешь за представителя эстонской фирмы Kalev AS в России :).
Имеем на текущий момент времени: 15 дисков, журнал.

http://www.comstock.com/web/various/Freestuff/FreeStuff.asp - шикарнейшее предложение! 4 компакта с каталогами и тысячами фотографий высочайшего качества, сделанных профессионалами! Вообще, если ты знаток фотодела или просто любитель - посмотри. http://www.comstock.com/web/default.asp Очень много красивых и любопытных фотографий! А если есть бабки, то впоследствии за 19-25 доллярей сможешь обзавестись и оцифрованными фотками, в корне отличающимися от той порнографии, которую выдает твой "супер-сканнер", приобретенный по случаю осенних скидок за 50 баксов. Если же диск по какой-то причине до тебя не дойдет - можешь стянуть картинки непосредственно с вэба. Их минус - все с "зарезервированными правами". О чем свидетельствуют надписи, нанесенные на них вдоль и поперек. Плюс - о плюсах я уже говорил.
Да, чуть не забыл: чтобы заказать компакты, необходимо прежде зарегистрироваться в системе. Времени это много не займет, а удовольствие доставит.
Итог: 19 дисков, журнал.

http://www.bmc.com/webforms/webdba/webdba.cfm - когда-то там раздавали и футболки, и диски. Сейчас остались только диски. Правда, шансы заполучить их также уменьшаются, о чем свидетельствует выбор "To download a free 30-day trial" или все же "A trial CD sent via mail". Ясен перец, выбирать надо последнее. Что это такое? А кто его разберет: что-то для управления чем-то; то ли данными, то ли "секьюрити"...
В багаже: 20 дисков и печатный продукт. Увы, майки нет. Впрочем, она может со временем и появиться.

Вот то, что мне всегда нравилось: http://www.curriculumassociates.com/inquiry.shtml - заказываем халявный сидюк и участвуем в розыгрыше 50 баксов в случае... если являемся жителями США или Канады. Я тебя спрашиваю: ты к кому себя относишь - к американцам или к канадцам? Я тоже в затруднении. Как ни странно, иногда срабатывает такой трюк: выбираем штат Аляска и в поле город пишем Москва, округ - Россия :). Это касается не только данного диска, но и всех остальных рассыльщиков халявы: то ли с географией у них траблы, то ли одно из двух...
По-прежнему остается 20 дисков, один в уме плюс - журнал.

http://www.cyberresearch.com/register.html - длиннющая анкета для получения одного-единственного компакта - справочника компьютерного гения. Разумеется, все не по-нашенски. Особое внимание следует обратить на два последних чекс-бокса: "Yes, Please send me a FREE copy of the CyberResearch PC Systems Handbook" и "Yes, Please send press releases and new product information via e-mail". Отметив первый из них, получишь искомый диск, второй - кучу спама. Выбирай, что больше нравится :).
На данном этапе: 21 диск, один в уме + журнальчик.

http://www.ermapper.com/cgi-bin/web_query/query.cfm?selected_query=98 - диск с временно работающим ER Mapper-ом - некоей программы для работы с картами. На сервере тебе настойчиво будут предлагать скачать программы с вэба и отказаться от самого диска: не соглашайся! Иначе копилка твоя не досчитается еще одной составляющей.
Во, шикарная вещь: http://school.discovery.com/dcso/edguideorder.html - диск от Discovery, представлять который отдельно не имеет смысла. Если не обманут, то, помимо диска, в посылке ты обнаружишь еще и печатный каталог. Что увеличит твою добычу до показателя: 23 диска + 2 каталога.

Если ты планируешь сразить даму сердца не только своими эстетическими изысками, но вокальными данными, то без http://www.cbkaraoke.com/reqcat.asp тебе не обойтись: диск, обладающий двоякой пользой. Визуальной - раз; музыкально-вспомогательной - два. Впрочем, если ты не уверен в себе как рок-поп-рэп исполнителе, то лучше сразу вывесь сидюк на стенку: как говорит реклама, иногда лучше жевать, чем говорить. А тем более - петь.
Что имеем на исходе: 24 диска и 2 каталога. Осталось добавить парочку для полного счастья. и можно готовиться к торжественному ужину при свечах.
Идем истоптанными тропами: http://reg.mp3.com/register?pitch=freecdv8 - регулярно высылаемый компакт от широко известного в народе mp3.com. Диск аналогичного же содержания - музыка непонятного стиля и направления, но зато на халяву и в mp3 - можно отрыть и на http://www.amp3.com/html/freecd.shtml - целых 104 композиции! Плюс софт - не альтернатива WinAmp-у, конечно, но все же. Еще две единицы в бонус.
http://www.patsgold.com/specials/freesampler.php3 - тоже музыкальный сидюк, но с ассортиментом победнее - 12 песен и композиций. Но нам же их не слушать! Годится!
http://www.holanet.com/signupcd.htm - еще одна музЫка. Пляжного типа. Кстати, там же предлагают программу "участия". Это когда за каждого привлеченного получаешь денежку. Мелочь, а приятно.
Подбиваем бабки: 28 дисков и два каталога. Для красоты счета добавим еще один (ну, нравятся мне нечетные числа, особенно "29"!) от http://ddpmusic.com/freecd.html - тоже музыкальный - и угомонимся.

Я тебе как художник художнику...

...говорю: если ты все это хозяйство получишь, у тебя останется два пути. Первый, если ты силен в дизайне: понабивай гвоздей в стену (или используй, что лучше, двустороннюю клеящую ленту) и развесь на ней диски. Желательно, чтобы ближе к центру их плотность была выше и они были обращены к тебе своей "зеркальной" стороной. По периметру, с некоторым разбросом и чередованием этикеточной и обратной стороны, раскидай остальные. Местами под диски можно подложить и вырезки из журналов, если обои или сама стена выглядят уныло. Отойди метра на два, полюбуйся. Если увиденное повергнет в ужас, - снимай все это как можно раньше, пока никто не увидел и не надавал тебе по шеям за гвозди в стене. И сразу же переходи к варианту номер "2": пригласи свою подругу домой и вместе с ней проделай то, чего не удалось тебе сделать в одиночку. При этом, вынимая очередной диск из упаковки (или конверта), приговаривай: "А вот этот диск мне прислал шеф студии звукозаписи из Майами; а вот этот... О, это вообще отдельная история! И я тебе ее однажды расскажу, если...".

Уверен, у тебя все получится. И с дисками, и с тем, ради чего ты все это затеял.

Удачи тебе, коллЭга!



Tips & Tricks

А ты настроил свой bios? Если у тебя бивис фирмы Award то у тебя есть возможность чуть-чуть ускорить загрузку компа. Войди в настройки бивиса (с помощью клавиши Delete при загрузки) и перейди в раздела "BIOS Features Setup".
Посмотри на параметр "Quick Power On Self Test" он отвечает за тестирование системы при включении. Если ты включишь его, то твой комп будет быстрее проходить все тесты и, следовательно, быстрее грузиться.
Параметр "Boot Sequence" отвечает за последовательность дисков, с который комп будет пробовать загружаться. Чаще всего там стоит значение "A,C" это значит, что писюк сперва будет пробовать загружаться с дискеты и лишь потом с винта. А часто ли ты загружаешься с дискеты? Вот и я думаю что нет. Поэтому есть смысл написать там что-то типа "C,A".
Смотрим дальше "Video BIOS Shadowing". Этот параметр играет важную роль при работе с древними графическими программами для ДОСа. Если ты ими не пользуешься, то выключи его.
Ну и хватит пока. Лучше возьми мануал к своей мамке и почитай про всяческие параметры, если ты этого еще не сделал.

мессадж можно закинуть на **board@xakep.ru**

FROM: secret [gozilla@pisem.net]

Идёт набор в группу NBSP (www.nbsp-group.f2s.com). Ещё есть шанс попасть к нам. Если кто хочет присоединиться, пишите письма. Вообще, было бы хорошо найти людей знающих HTML 4.0, CSS, Perl, Macromedia Flash, etc... Или программера, пишушего на C+ или Asm'e. Так же нужны люди, занимающиеся непосредственно взломами сайтов.

FROM: Crash overload [crash_overload@ukr.net]

Привет всем кул-хацкерам!
Вот у нас с ребятями комманда оргазовалась: Cult of the Mad Sheep [CMS], а скриншота(логотипа) нет. Жаль, но дизайнеров среди нас нет. Если сможете нам помочь, то будем очень признательны. Свои работы присылайте на мыло Crash_overload@ukr.net

FROM: Phrodo (the Founder and Leader of HPD) [phrodo@yandex.ru]

В настоящее время группа HPD (Hacking Programming Designing) набирает member'ов следующей "боевой комплектации":
- Cracker высокого-среднего уровня. Написание туторов и issue'сов приветствуется.
- Кодер на VC++, BC++B, Delphi and Dos languages.
- Кодер графики, в том числе и ASCii and ANSi.
- PERL, CGI, PYTHON кодер (можно и на других языках).
- Кодер под *nix'ы.
- 3D Дизайнер с любыми 3D пакетами.

Если вы хотите стать мембером, то пишите мне на phrodo@yandex.ru
Желаю увидеть вас нашим member'ом!!!

HACK-BOARD

FROM: bulldog2@chat.ru

Ведется активный набор в клан Ангеллов! Клан Ангеллов - игровой, чатовский клан. Играем в StarCraft и Counter-Strike! Еще играем в MTG! Кого это заинтересовало милости просим! Регистрация и подробности на angells.narod.ru. Вливайся!

FROM: Василий Квакин [zer_tuner@mail.ru]

Всем привет!!!
Ищу всех, кто хочет перемыливаться. Пишите обо всем: о хаке, об играх, о музыке... К слову о халяве: вместе будем набирать рефералов.

FROM: xZibit LeTTeR [herzeleid@narod.ru]

Набираю в фан-клуб людей, слушающих группу Ramms+ein. Присылайте свои предложения на rammstein@bk.ru. Уже есть готовый сайт.

FROM: RewenzeR [rewenzer@mailru.com]

Привет! Поменяю спам-лист (русский, 1млн мыл) и прогу для сбора мыл (вынимает все мыла, подписанные на указанный news-сервер) на что-нибудь (креды, шелы DIAL-UP's итд).

FROM: cavin@e-mail.ru

Кому нужны пароли, пишите мне Cavin@e-mail.ru Напишу как достать!

FROM: Xen [xen@programmer.net]

Требуются article-writer'ы для проекта HangUP (hangupteam.com). Темы: system programming for Win9x (C++, Delphi), win backdoors, IRC. Статьи отсылать на xen@programmer.net

FROM: Dr.Lord [lord-mike@mail.ru]

Вам нравиться рестлинг? Вы его фанат? Отлично! У меня есть предложение:
Создается новый проект. Мы хотим собрать всех фанатов и просто любителей рестлинга, и создать крупный русскоязычный портал. Нам нужна любая ваша помощь. Фанаты рестлига - объединяйтесь!
dsherelo@yahoo.com
Мы ждем!

объявления рекламного харрактера не публикуются

все письма с матом и прочей шнягой удаляются сразу

мы постараемся размещать сообщения в ближайших номерах, но ничего не обещаем :)





Один том бесконечных возможностей.



Размером с книгу, он также представляет из себя источник знаний. Он открывает для Вас бесконечные возможности благодаря своей высокой производительности, супер надежности и новому уровню интеграции в Интернет.

Новый компактный компьютер hp e-pc.

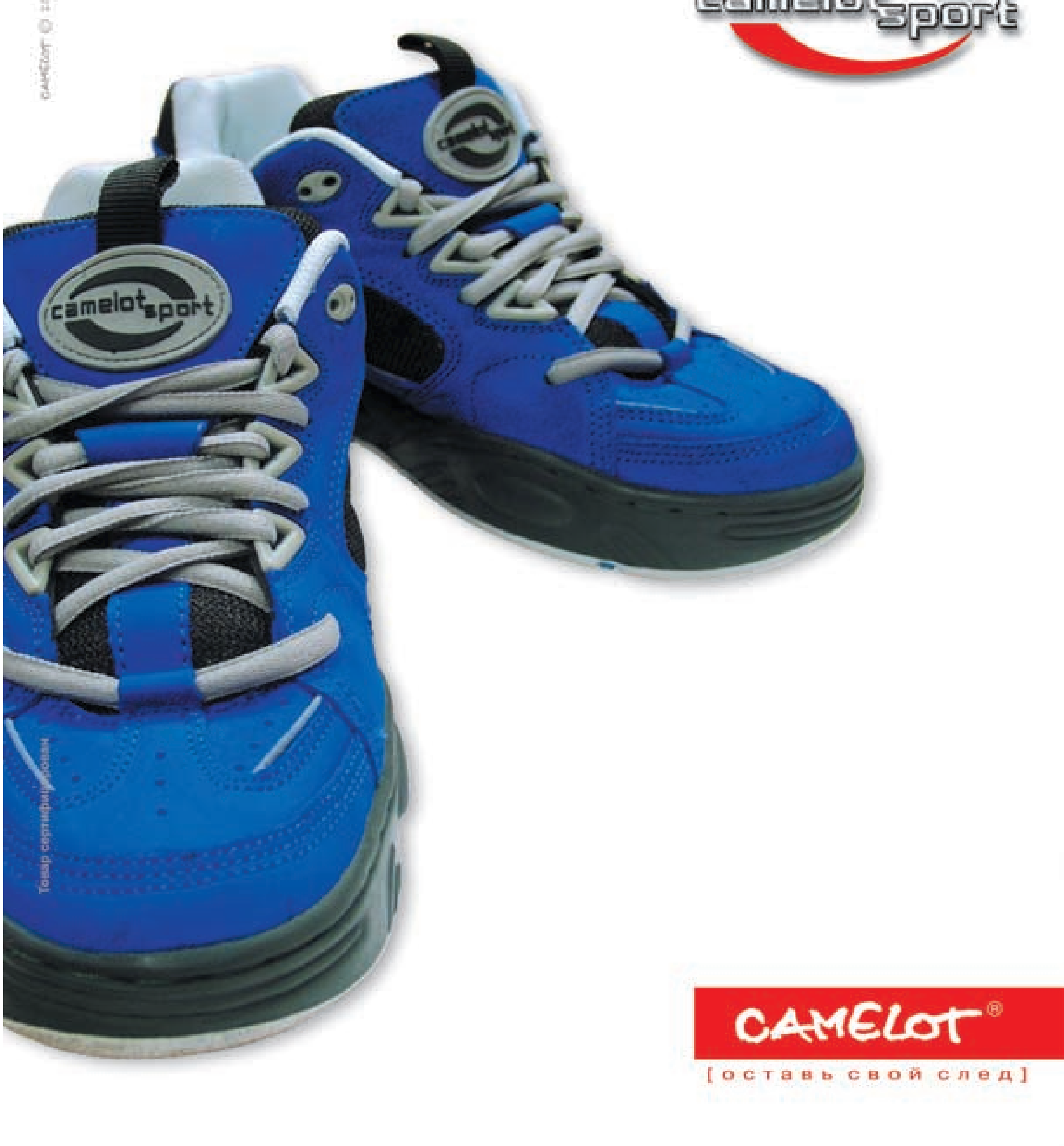
e-PC: Процессор Intel® Pentium® III 800, 866 МГц / Стандартно 64, 128 или 256 МБ SDRAM / Жесткий диск 10, 20 ГБ / Встроенный видеоадаптер Intel® 3D Direct AGP / Сетевая плата 3Com Fast Etherlink 10/100BASE-TX с поддержкой функции LAN / 24x CD-ROM / Интегрированная 20-разрядная полнодуплексная стереоплата Cirrus Logic AC 97 PCI / Средства управления и безопасности HP Top Tools / Microsoft® Windows® 98SE, Windows® 2000 professional.

HP рекомендует использовать Microsoft® Windows® 2000 Professional.





Компания «Д-Факто»
проектные решения • консалтинг • информационные системы


camelot sport
CAMELOT®
[оставь свой след]